Incluye CD-ROM

Minami 2000

Revista de cómics y dibujos animados japoneses

795 PTAS 4,78 €
NÚMERO 8

LOVE & POP
THE MATRIX
SOL BIANCA
KISHIN HEIDAN
GREENWOOD

- CARÁTULAS
- NOTICIAS
- HUMOR
- OPINIÓN
- INTERNET
- PÓSTER
- ERÓTICO
- Y MUCHO MÁS

EVANGELION
NADIA
KAREKANO
ROYAL SPACE FORCE
GUNBUSTER
OTAKU NO VIDEO

GAINAX

GRATIS EN EL INTERIOR

VHS

Nuevas Películas inéditas

MAZINGER

Great Mazinger contra Grendizer

Great Mazinger contra Getter Robo

y también

Mazinger Z contra el General Negro
Mazinger Z contra Devilman

SÓLO LOS ELEGIDOS SIGUEN HACIENDO HISTORIA

El maestro Go Nagai revolucionó el concepto del Robot en el manga convirtiéndose en una auténtica leyenda que hoy sigue haciendo historia.

OTAKU VISION Classics

Distribuido en España exclusivamente por Warner Home Video

Un producto SELECTA VISION

SELECTA VISION S.L.
Carrer Roma, 4
08023 Barcelona
Tel. 93 - 418 53 00
Fax 93 - 418 88 11
www.selecta-vision.com/otaku

DYNAMIC IBERIA

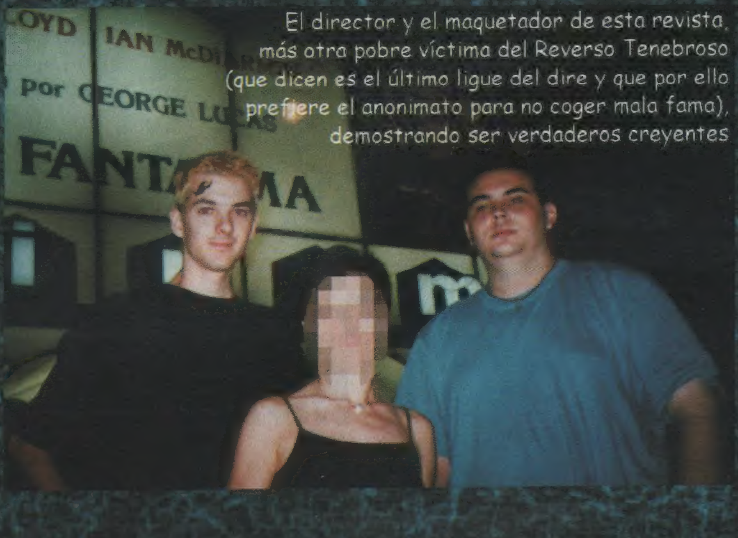
Film Copyright © 1973 Toei Animation
Original story & characters © 1972 Go Nagai & Dynamic Planning Inc.
This edition © 1999 Toei Animation - Dynamic Planning Inc.

EPISODIO I

Era un viernes, pero no un viernes normal. Era el día 20 de Agosto (¿cómo que el fin del mundo tenía lugar el día 11? ¡Pero si aún no habían estrenado Star Wars en España, no podía acabarse el mundo!), fecha del estreno en España de Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma. Al fin llegaba el momento que compensaría todos los esfuerzos realizados para no ver la copia pirata pequeña y sin efectos especiales que llevaba en mi mesa desde dos semanas después de haberse estrenado en Estados Unidos (una dura prueba, afirmo). Por motivos de trabajo no pude ir a verla a la capital de España con unas amigas como quería, pero bueno, en Barcelona también había frikis disfrazadas y todas esas cosas.
La preparación fue meticulosa, y desde luego no es publicable, ni siquiera en la sección hentai.
Llegó la hora (bueno, en realidad quedaba una hora), y la cola ya casi daba la vuelta a la manzana. Utilizando la fuerza, conseguí colarme para coger buen sitio (muy útil el truquito de "yo iba aquí", la Fuerza influye notablemente en las mentes débiles), esperé pacientemente a que llegaran mis acompañantes y grité y canté todos los anuncios del cine. El ambiente de fiesta y la tensión se palpaban en el aire.
Y, finalmente, comenzó.
Sobre la película... tampoco entraré en detalles, ya que podría rellenar páginas y páginas de discusión sobre el guión, los personajes, la correspondencia, incluso sobre la edición especial (y más si Totoro, de pensamiento opuesto al mío, me hace la jugada de la discusión). Baste decir que es Star Wars.
Después, lo típico, unas copillas por ahí, abrir las puertas y mover las escaleras automáticas usando la Fuerza y a celebrar el día de la mejor manera que existe.
¿Y por qué cuento esto? Pues porque la alternativa es hablar de Gainax, y si hablo de Gainax tengo que hablar de Evangelion, y la verdad, ya estoy un poco cansado de meterme con esa serie, que aparte de que nunca mereció mi tiempo me chafaría el buen humor que me ha puesto el que me dijeran que pongamos en el boletín de números atrasados que hay algunos agotados de una jodida vez, que no paran de llegar cartas pidiendo y llevan ya unos meses agotados, así que no quiero cabrearme hablando de esa basura inaguantable que muchas consideran sagrada e intelectual. Claro que también podría hablar de las otras series de Gainax, pero sólo he visto Nadia y tampoco es que me haya gustado mucho.
¿Las películas, tal vez? Bueno, Otaku no Video es graciosa, realista, y representa bastante bien el día a día de la otaku. Supongo que más de una se sentirá identificada.
¿Y Royal Space Force? Esa sí. Esa película sí que es una obra maestra, y por supuesto lo mejor que ha hecho Gainax. Todas esas pseudointelectuales que se piensan que porque creen haber entendido Evangelion están en un nivel superior deberían madurar un poco mentalmente, y ver esta peli les ayudaría. Pero claro, tampoco puedo hablar mucho de ella aquí porque la editorial se me quedaría corta, esa película se merecería como poco todo un dossier y comentario analítico como es debido. O al menos las dos páginas que le dedicamos en este número.
Así pues, ¿de qué hablar? Pues, evidentemente, de lo que todo el mundo: Del Episodio I.

I accept your apologize, Captain Nida

Lázaro Muñoz
Lazaro@aresinf.com



El director y el maquetador de esta revista, más otra pobre víctima del Reverso Tenebroso (que dicen es el último ligue del dire y que por ello prefiere el anonimato para no coger mala fama), demostrando ser verdaderos creyentes

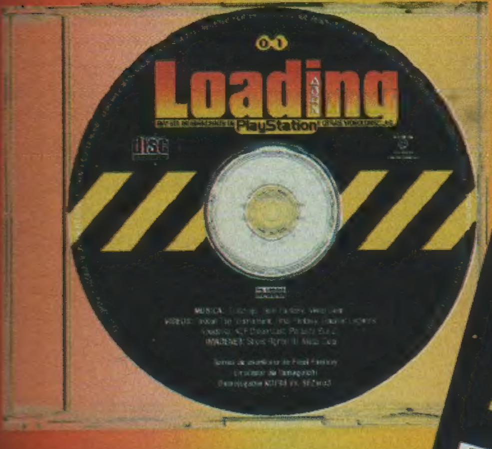
¡Nueva!

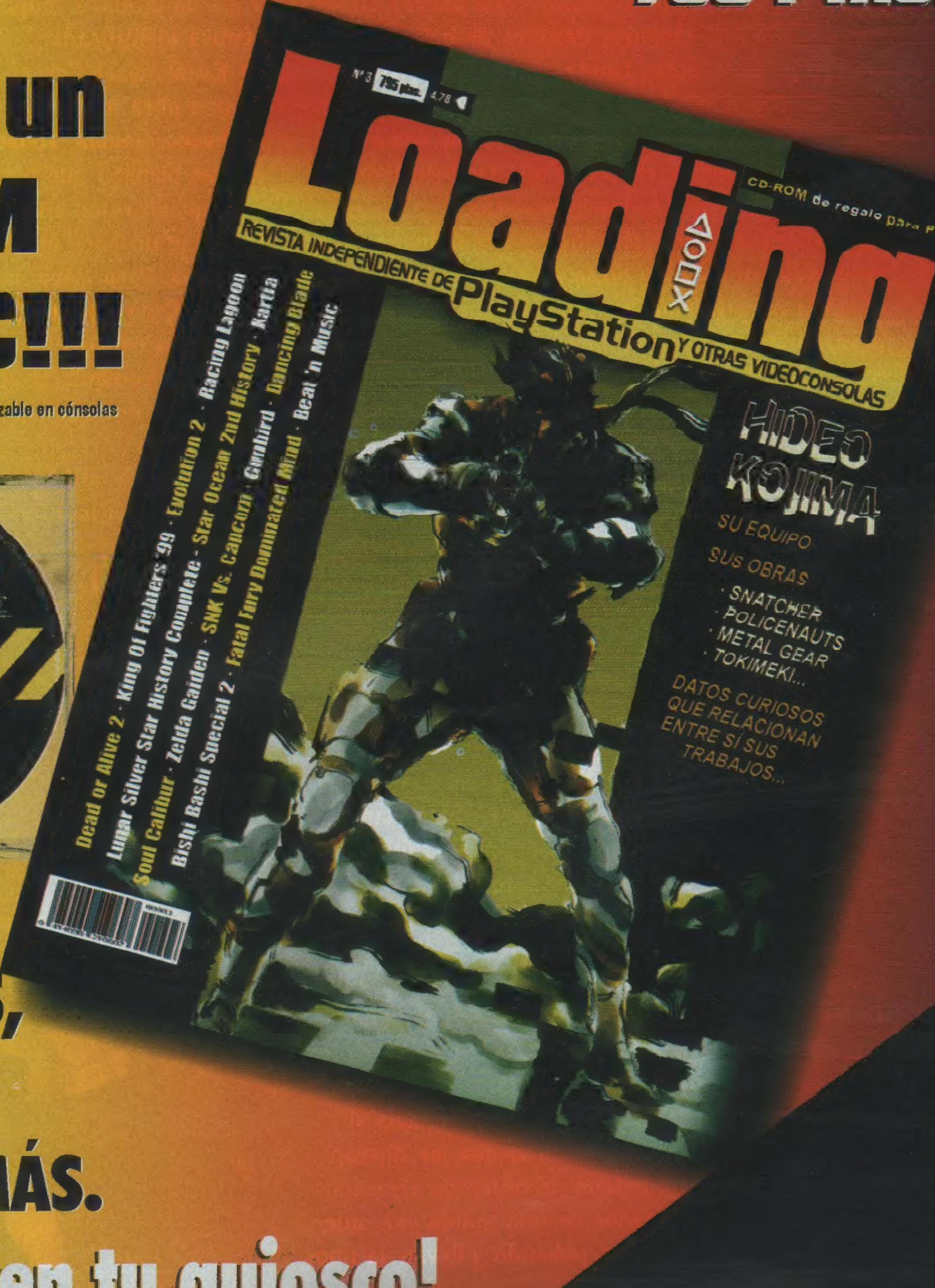
La Revista Independiente de PlayStation y Consolas que esperabas...

Sólo 795 PTAS.

...y con un CD-ROM para PC!!!

*CDROM para ordenadores compatibles PC no utilizable en cónsolas





CON VÍDEOS, IMÁGENES, MÚSICA Y MÁS.

A la venta en tu quiosco!

Minami 2000. Noviembre de 1999

Dirección: María José Castro

Redactor Jefe: Lázaro Muñoz

Colaboran: Carlos Alejo, Eva Díaz, Josema, Jaime Ortega, Jorge Orte, Manuel Ortega, Raúl Ruiz, Ackmanu, Nuria Plasencia, Alessandra Moura, Mike Sánchez, Javi Araguz, Alex Mateo, Gonzo, Petrus, Matsuyama, Anime Studio (Jorge Lancha y Susana Vergara).

Maquetación: Jorge Orte

Contenido del CD: Raúl Domínguez, José García

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L. Avda. Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Secretaria de dirección: Yolanda Montón
Administración: Asun Castro, Luisa García, Sonia García
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Talleres Gráficos Soler S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución Tiendas Especializadas:
SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 93 300 10 22.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier médio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami 2000 no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami 2000 aboga por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami 2000
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50
Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami2000@aresinf.com

Minami 2000 8

TEMA DE PORTADA

GAINAX

Por fin le ha llegado el turno a uno de los estudios de animación más famosos y laureados de los últimos tiempos.

Y es que este mes Minami 2000 hace un extenso repaso a las obras de Gainax, artífices de maravillas como Royal Space Force, Fushigi no Umi no Nadia, Gunbuster, Otaku no Video, Karekano, Evangelion... Casi nada, vamos.

ÍNDICE

· Portada: Rei, de Anime Estudio
· Editorial 3
· Índice 5
· Noticias 6
· Eventos 8
· Gonzoisland 10
· Hideaki Anno 12
· Otaku no Video 13
· Karekano 16
· Royal Space Force 20
· Gunbuster 22
· Evangelion 24
· Nadia 34
· Kishin Heidan 40
· Sol Bianca 42
· Koko Wa Greenwood 44
· Sección Marmalade Boy 45
· Hentai 46
· Internet 48
· Laboratorio científico 50
· Cajón desastre 51
· Opinión del lector 52
· Opinión incultotaku 53
· Esto es Greenwood! 54
· Desde la torreta de Mazinger Z 55
· The Matrix 56
· Love & Pop 57
· Videojuegos 58
· Música 59
· Entrevista autores españoles 62
· Especial Marmalade Boy 63
· Correo 64
· Instrucciones del CD 66

Primero lo urgente. Las aficionadas barcelonesas podrán disfrutar el sábado 2 de octubre por la tarde (empieza a las 16:00) del "**Primer desafío a Japón**", un concurso de disfraces (cosplay) fomentado por Dynamic SK donde las participantes tendrán la oportunidad de ganar un viaje a Japón. El mencionado concurso se celebrará en la FNAC de L' Illa (Barcelona), animaos!! Si cuando lees esto ya es tarde, recuerda, hay que comprar Minami2000 en cuanto sale ^_^U.

Al salón del manga de Barcelona (del que daremos más información en el apartado de eventos) viene nada menos que **Haruhiko Mikimoto**, conocido entre otras cosas por sus trabajos en por ejemplo **Macross**. Sigue sin ser ningún mangaka ni nadie especialmente importante pero desde luego año tras año van trayendo a gente más conocida. Que por lo menos se lo curran, vamos.

Siguiendo con las noticias "no habituales", si todo va bien el 13 de septiembre habrá comenzado en el **Canal Buzz** el programa "**El Octavo Pasajero**", un nuevo programa semanal del canal Buzz dedicado a los videojuegos, internet y la animación manga. (por increíble que parezca). Pretende acercarse a la cybercultura presentando las últimas novedades relacionadas con el ocio y las nuevas tecnologías. El programa prestará especial atención a los videojuegos y el manga, sin olvidar otros géneros de animación. Se emitirá (cuando leáis esto ya debe estar en antena) los lunes a las 23 horas, repitiéndose los viernes a las 24 y los domingos a las 22:30 (sin duda todo buenos horarios, no podemos quejarnos). Uno de los primeros títulos manga anunciados es **Ogre Slayer**, programado para el día 17 del presente mes (la primera parte) y el 24 la segunda. El día 31 podréis ver **El León Negro**. Y bueno, ya que estamos con este canal recordaros que de lunes a viernes a las 22 podéis ver **Wedding Peach**, y después, a las 22:30, **Evangelion** (a las 21:30 ponen **Voltron**).

También tenemos noticia, aunque no datos concretos, de diversos programas sobre cómic en distintos puntos de la geografía española, si nos mandáis los datos los publicamos para que cuantas más otakus mejor puedan disfrutar de programas acordes a sus gustos. De momento sólo conocemos los programas "**Más allá de la viñeta**" de Barcelona y "**Mangacup**" de Palencia, animáos a darnos a conocer todos aquellos otros programas en antena.

Por dar noticias un tanto diferentes, avisar que en cualquier tienda de las de "**Todo a 100**" te puedes encontrar grandes sorpresas, desde pegatinas de tus personajes favoritos hasta cintas de diversas series, algunas relativamente conocidas, llegando incluso a encontrarse cintas con capítulos de **Chicho Terremoto**!!

Vamos con las novedades, y por eso de que son las nuevas vamos con Dynamic SK, que para el salón tendrán nada menos que **City Hunter 3**. Los 13 capítulos en sólo 4 cintas, no está mal, buen promedio, se nota que son aficionadas. Además, prometen **Utena** para noviembre y, a partir del año 2000, **Otaku no Video**, **Video Girl** y **Gasaraki**. Arrancan fuerte, isí señora!

Pasamos a Manga Films, que sacará el anime de **Final Fantasy**, las nuevas entregas (18 y 19) de **Dragon Ball GT**, 2 películas del **Doctor Slump** (una a mediados y otra a finales) y... **Regreso a El Hazzard**!! Tras unos meses de silencio en los que tan sólo se rumoreaba que estaban negociando el catálogo USA finalmente llega a España la segunda parte de uno de los mejores títulos que se han visto últimamente. También prometemos número dedicado a Pioner.

Selecta Visión por su parte anuncia para principios de noviembre (y supongo que incluso intentarán sacarlo para el salón del manga) **Lain** y **Cowboy Bebop**, esta última

en el mismo formato de **Escaflowne**, es decir 26 capítulos distribuidos en 9 cintas. Si todo va bien ambas saldrán debidamente comentadas en el próximo número de Minami (de hecho el artículo de CB creo que me acaba de llegar). Por lo demás, **Queen Emeraldas** y **Harlock Saga** esperarán al año 2000 para ver la luz.

Planeta anuncia bastantes novedades para el salón, para empezar **One Piece**, serie que al parecer está pegando bien en Japón y cuyo carácter abierto (es decir, que cerrará en un año o dos, como todas) hará que tenga formato cómic-book, aunque con más páginas de lo habitual (entre 80-96) ya que parecen empezar a convencerse de que los números de 40 páginas no tienen demasiado futuro; luego está **Outlaw Star**, serie de intrigas espaciales en formato biblioteca manga que constará de 6 números; los mismos que **Layla Rei**, otra serie de ciencia ficción en formato biblioteca manga; también llega (al fin) el tomo 20 de **Bastard!**, tomo que además es muy probable que sea el último, ya que parece que el formato no es la única razón de que una serie no venda; también llegará otra de las obras del Toriyama, esta vez la de **Kajika**, en tomo al igual que sus predecesoras. Por último, nada menos que **Adolf** de Tezuka, que se repartirá en un total de 5 números bimestrales con un número de páginas entre 230 y 280 y con un precio alrededor de las 1500 pelas. También se sabe que para finales de este año o principios del siguiente están preparando **Arms**. Bueno, las que queríais novedades no os quejaréis.

En Glénat a estas fechas todavía no están completamente seguros, pero puede que para el salón del manga además de los números que toquen de **Black Jack**, **Noritaka** y **Sailor Moon** podrían sumarse el número 6 de **Raika** y, atención a las novedades, **Ruroni Kenshin** y **Sailor V**. Mientras que el primero está de rabiosa actualidad, el segundo es un título que ninguna fan de Sailor Moon debería dejar escapar. Esperemos que no haya problemas y estén en el salón. Y para las despistadillas, ya ha salido el primer Art Book de Naoko Takeuchi y **Sailor Moon**.

Notición de última hora, en Arait Multimedia nos han confirmado que Televisión Española va a reponer tanto **La Familia Crece** como **Reena y Gaudy**, lo que no se sabe es cuándo, quizá estén ya en antena para cuando leáis esto, porque están previstas para Otoño.

Por cierto, para las interesadas, a dos fines de semana de la fecha teórica de devolución, la distribuidora no ha devuelto ni un sólo número del **Minami 2000 Especial Hentai**, y no sólo eso sino son ya varios los cupones recibidos pidiéndolo. Evidentemente, suponemos que es una mera casualidad y que en breve llegarán las devoluciones (pues siempre hay unos cuantos ejemplares que no se venden), pero ahí queda el dato...

En cuanto a noticias no nacionales, este mes toca sacar la información de los boletines que gente y colectivos como la ADAM, Acup, Gokuraku o Mangaes se esfuerzan en facilitar, son las siguientes:

- Según Anihabara, uno de los más prestigiosos sitios japoneses sobre anime, Takeshi Sawamura, presidente de GAINAX, ha sido arrestado por evasión de impuestos. Al parecer la cosa viene de atrás, y aunque se habían oído rumores de problemas financieros en la empresa, al parecer ahora todo les ha estallado en la cara.
La página donde ha aparecido la noticia es http://www.din.or.jp/~kaicho/

- Akira Toriyama continúa con sus historias cortas, y en el nº22-23 del Shonen Jump de este año, publica **Neko Majin Ga Iru**, una historia sobre un gato mágico, que actúa como espíritu de la naturaleza.

-Kia Asamiya realiza la versión manga de "**La amenaza fantasma**". El autor de **Nadesico** y **Steam Detectives** es el que ha puesto su arte al servicio de la inmortal obra de George Lucas. La primera mitad ha sido publicada por Chao Chao en Japón en Junio, y la segunda se publicó en agosto. El manga tendrá un total de 160 páginas. Todavía no se sabe de la publicación de una versión en inglés, pero es muy posible.

- De acuerdo a un artículo en el "Sankei Sports Newspaper", Miyazaki va a hacer una serie de cortos (de unos 10-15 minutos) para su exposición en el futuro Museo Ghibli y es posible que uno de ellos continúe la película de Totoro. Su título podría ser "**Mei to Konekobus**" (Mei y el Gatitobus) y seguramente no se comercializarán.

- Según el periódico Houchi, Tokuma dijo en la presentación de "**Yamada-Kun**" que Hideaki Anno podría hacer una película para Ghibli. Mas información en.- http://www.asahi-net.or.jp/~hn7y-mur/yamadakun/tonalink06link11.htm (en japonés).

- Sobre este personaje, el mencionado Hideaki Anno, se sabe que sufrió un accidente. Al parecer se cayó de unas escaleras mecánicas y tuvieron que darle incluso puntos en la cabeza, ¡hay que ser gañán! Aunque claro, también hay rumores de que era una excusa para no ir a una convención que había en Australia, e incluso se habla de un nuevo intento de suicidio...

- Según un reportero de Animeland (revista francesa de anime), **Totoro** será distribuida a finales de año en este país en pantalla grande. De acuerdo a otras fuentes casi seguro que se estrenará el 1 u 8 de Diciembre. Como Disney no tiene los derechos de distribución de esta película en Francia, no será emitida por Buena Vista.

EVENTOS

CONCURSO DE COMICS NEGRO. 300.000 PTS EN PREMIOS.

La Sociedad Cultural Gijonesa, conjuntamente con el Conseyu de Mocedá de Gijón, el Consejo de Juventud del Principado de Asturias y el Salón del Cómic del Principado convocan el X Concurso Internacional de Cómic Negro, es decir, policiacos de intriga y misterio.

BASES

1. Los originales, con un máximo de 6 páginas numeradas, y en cuyo reverso figure el título del cómic, deberán ser en blanco y negro y con unas medidas máximas de 30 x 40 cm. Todos los originales se acompañarán de una plica en cuyo interior figuren los datos del Autor participante: nombre, dirección y teléfono, así como el título del cómic y el seudónimo (si lo hubiere).
2. Las obras deberán ser originales e inéditas y serán remitidas a la sede de la Sociedad Cultural Gijonesa o del Conseyu de Mocedá de Gijón.
3. El plazo de admisión finaliza el 8 de octubre admitiéndose trabajos que hayan sido certificados en correos hasta esa fecha.
4. Se establecen los siguientes premios: Primero de 200.000 pta. Cuatro accésit de 25.000 pta cada uno. Todos ellos serán entregados en la ceremonia de entrega de los premios Haxtur del Salón del Cómic del Principado.
5. Los cómics premiados serán expuestos en el Salón de Exposiciones del Conseyu de Mocedá de Gijón, a continuación del fallo del jurado.
6. Los organizadores se reservan el derecho de publicar los trabajos premiados sin que el autor o autores perciban derecho alguno, quedando sólo obligados a citar sus nombres.
7. El jurado estará compuesto por personas relacionadas con el mundo del cómic -guionistas, dibujantes, críticos,...- y un representante de cada una de las entidades convocantes.
8. Las entidades convocantes facilitarán la devolución de los originales, que podrán ser recogidos en sus domicilios sociales, durante el mes de diciembre se remitirán por correo los trabajos que así lo soliciten y que hayan sido remitidos desde domicilios distintos a Gijón, o municipios limítrofes.
9. La participación en este concurso supone la aceptación de estas bases.

Sociedad Cultural Gijonesa. Belmonte Miranda, 4
Conseyu de Mocedá de Gijón. Manuel Llaneza, 66.
Gijón (Asturias)

Además, parece ser que en Gijón también se celebra del 11 al 16 de Octubre el **23 Salón del Cómic de Asturias**, que aunque no tenga demasiado manga (por no decir que no tiene nada), como salón del cómic está bastante bien.

He aquí al director jefe en un avanzado estado de alcohol. El jodío de Totoro no ha querido facilitar alguna foto suya del año pasado.

SE RUMOREA que los días 9 y 10 de octubre podría haber un salón de manga y demás en Valencia, pero no tenemos ningún otro dato al respecto.

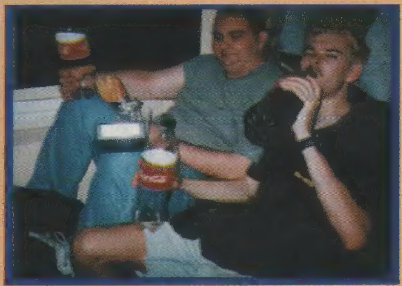
El Ayuntamiento de Cornellá de Llobregat, con motivo de la celebración de su XV Concurso de Cómics, montará una **Muestra de Cómics** para exponer las obras ganadoras, además de la interesante **Exposición de Fanzines de Cornellá 1999**, que se celebrará el 20 de Noviembre de 1999.
Para participar hay que enviar 2 ejemplares del fanzine a:

TOR- CRAJ
Centro Cultural Joan N. García Nieto
C/ Mossén Andreu, 13-19
08940- Cornellá de Llobregat. Barcelona.

Más información en el tel/fax: (93) 376 36 93.

PALETOJORNADAS

Un año más se celebró la edición de una de las jornadas sobre manga más antiguas que por nuestras tierras corren. Me refiero a las Paletojornadas, las jornadas de manga y anime de Alcázar de San Juan; un evento famoso por sus programas "extraoficiales", que ya el año pasado hicieron caer, entre otras, al director y maquetador de esta vuestra revista. Así pues, mentalizados y debidamente preparados (con 6 litros de calimocho que se acabaron antes de llegar a la mitad de camino y que los llevó a dejarse una pasta en la cafeta del tren), estos dos individuos decidieron reintentar la aventura.



Lázaro Muñoz y Jorge Orte preparándose para llegar a Alcázar en unas condiciones razonables. Esta foto es importante porque es la única existente con Jorge sonriendo. Nótense los móviles pijos y las botellas vacías (mención aparte el bocata'l Jorge).

De esta forma, pudieron asistir a las proyecciones de diversas películas o animes como Black Jack, Video Girl Ai u otras (mención especial a South Park, que vale, no es japo, pero es genial) y asistir a conferencias-comentario sobre el tema de lo visto, como por ejemplo el debate que sobre Osamu Tezuka se celebró tras la proyección de la mencionada Black Jack.
Durante las paletojornadas también se pudo disfrutar de una sala llena de ordenadores y videoconsolas donde las aficionadas pudieron deleitarse y jugar con las últimas versiones de los más populares juegos (incluido un torneo de Bust a move 2).
También, aunque menos comentado dada su mala fama, tuvieron lugar partidas de rol, pero no me fijé mucho no fuera que me clavaran un puñal (estoy siendo irónico, ¿vale?).
Las jornadas se celebraban en el velódromo de Alcázar, pudiendo además cualquier visitante dormir allí y hacer uso de las instalaciones (aunque las duchas al parecer sólo fueron utilizadas por los dos miembros de esta revis-

Esta panda de impresentables era la que rondaba por Alcázar (en la foto, recién empezada la fiesta del Sábado noche).

No perdáis de vista esta foto. No tiene desperdicio ninguno, hijos de Satán, caras de orgasmo y mamadas interprofesionales incluidas.

He aquí al jefe de todo esto demostrando por qué va a los salones (si hay tiempo luego contaremos la anécdota de la neurona y el chiste).

ta, frikis guarras que no sus laváis), por lo que acercarse a disfrutar del evento tan sólo costaba el viaje a realizar. Además, las particulares características del velódromo en sí dieron lugar a más de un incidente cuando las frikis cogían una bicicleta y se lanzaban a la aventura...
Como curiosidades, comentar a las tres frikis que iban disfrazadas de vampiresas (o algo así, y a las que nuestro director no tardó en acosar) y que nuestro querido maquetador repitió ceguera (y es que por lo visto retó a beber al mismísimo Lázaro Muñoz...) *(ejem, nota clandestina del maquetador, no te las des de guai que no puedo comprobar como acabaste tu...).*

PLANNING FICOMIC

Los días 29,30 y 31 se celebrará en la Farga de L´Hospitalet, Barcelona (donde los dos últimos años, vaya), el V Salón del Manga (aunque ahora es salón de un montón de cosas más, como coleccionismo, cómic, videojuegos y similares), la que hasta ahora es la principal cita nacional entre las otakus. Como principal notición, anuncian que este año vendrá Haruhiko Mikimoto, conocido especialmente por sus trabajos en Macross. Además, tendrá como siempre una larga serie de proyecciones, que vienen en el cuadro adjunto (por cierto, ¿qué carajo pintan vídeos de J-pop antes de cada proyección? ¿A qué nivel de frikismo se va a llegar, narices? ¡Que no tiene nada que ver con el anime por muy japonés que sea la música y muchas series que hayan tomado alguna canción para sus openings y endings!). Y, por supuesto, conferencias y actividades frikis, de las que desgraciadamente todavía se sabe poco, pero como Minami 2000 es la más guai aquí tenéis en rigurosa primicia lo que todavía no saben ni en el propio Ficomic: Habrá varias mesas redondas, a saber una sobre dobladores, otra (típica) sobre el estado actual del manga, otra que irá en tono de cachondeo, otra sobre la evolución desde vulgar friki (aficionado) hasta trabajador que vive de su afición, otra sobre el resurgir del anime en televisión... y puede que alguna más, pues ya digo que todo está muy in albis. Además ya están confirmados los concursos de karaoke y disfraces (cosplay), animados y presentados por, cómo no, Obi Wan Muñoz. Y, por último, durante el salón también tendrá lugar el anuncio de los resultados de los Premios Manganime de Minami 2000, así como de su ganador/a.

FICOMIC

Viernes 29 de octubre

10:15 – EL BAÚL DE LOS RECUERDOS
El Rey Arturo y los Caballeros de la mesa redonda
- Voltron
- Meteoro
- Conan
- Robotete

13:00 – OZ ANIMATION PRESENTA
- Ozma de Oz

16:00 – MANGA FILMS PRESENTA
- Final Fantasy

17:30 - ANIME DE ORO
- Pase sorpresa por gentileza de los canales temáticos de animación de las plataformas digitales (que aún no tienen ni idea de lo que van a poner, vamos).

Sábado 30 de octubre

10:15 - ¿LAS VEREMOS ALGÚN DÍA?
- Orphen
- Gasaraki
- Nazka
- Brain Powerd
- Aonorokugo
- Video Grill Ai
- Crayon Shin Chan

13:30 – DESCUBRE EL SHOJO MANGA
- El misterio de la flor mágica
- Kare Kano
- Marmalade Boy (la película)
- Hanayori Dango (la película)

16:15 – SELECTA VISIÓN PRESENTA
- Cowboy Bebop
- Serial Experiment Lain

17:30 – FESTIVAL DE CINE DE SITGES
- Anima´t (especial Koji Morimoto)

19:30 – ESPECIAL MIKIMOTO

Domingo 31 de octubre

10:15 – ANIME TV
- Sakura, la cazadora de cartas
- Yawara
- Doraemon
- Ninja Hattori
- Azuki

12:15 – DYNAMIC SK PRESENTA
- City Hunter 3
- Utena

13:15 – ESPECIAL GUERRERO SAMURAI
- Video Clip Guerrero Samurai
- Guerrero Samurai

16:00 – ESTO NO ES MANGA PERO... ¿ACASO IMPORTA?
- Goomer
- Juego de niños
- Bramly Hedge
- Rocky y Bull Winckle
- Voltron (The 3° Dimension)

18:15 – ANIME DE ORO
-Evangelion
- Spriggan

Un intruso en Gonzoisland

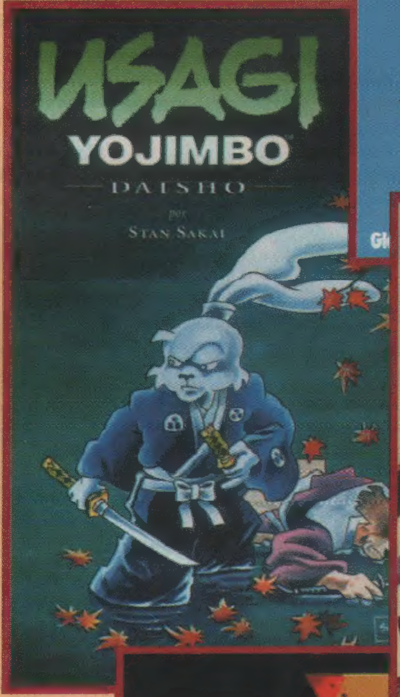
Intrigado por los comentarios de los gonzos, que hacían parecer que su isla era el paraíso de la aficionada al cómic, decidí darme una vuelta por allí (de incógnito, claro, que después del incidente del sobeteo nalgar no quería tentar mi suerte), y lo cierto es que sí, que es sorprendente la de tebeos, cómics y mangas que puedes encontrar sin problemas, ya que los gonzos tienen una mente abierta y lógica y no discriminan ningún tipo de cómic sólo por su procedencia o estilo.

Así, pude echarle un vistazo a **Usagi Yojimbo** (*Planeta, tomos de unas 200 páginas a 1295 pelas*), un cómic que pese a su dibujo extraño y en apariencia infantiloide esconde historias muy bien llevadas y contadas, con el añadido de estar basadas en el clásico japonés, lo que hace que algunas no sean todo lo felices que las aficionadas suelen desear, aparte de representar bastante fielmente lo que era un samurai (porque la verdad, eso de ver en *Ruroni Kenshin* a un supuesto samurai lavando ropa, cuidado niños e incluso obedeciendo órdenes de mujeres... vamos, que me da que no tiene demasiado rigor histórico). Muy bueno.

Entonces me encontré con lo que para mí era toda una historia en sí misma, nada menos que las películas de **Mazinger Z** (*Selecta Vision, 2995 pelas cada una*), con las que pude reencontrarme con mi infancia y disfrutar como cuando era pequeño, ya que vale, quizá el dibujo o la animación no están a la altura de lo que una recién incorporada al mundillo puede esperar, pero siempre tendrá ese sabor a clásico, a antiguo, a bien hecho que ninguna serie de robots actual, llámese como se llame, podrá nunca igualar.

El hecho de haber disfrutado así con algo tan antiguo me hizo darme cuenta del error que supone no darle una oportunidad a algo tan sólo por estúpidos prejuicios (en este caso el del tiempo que hacía que se había creado), por lo que rápidamente busqué los tomos de **Black Jack** (*Glénat España, 995 cada tomo*), algo que había dejado pasar pensando que como era viejo no sería bueno. ¡Cuán equivocado estaba! Las aventuras y desventuras de este médico japonés son geniales, toda una delicia para la que busca romper con la monotonía del "bueno mata malo con muchos rayos y espectacularidad".

Espectacularidad que me encontré en un capítulo de **El Guerrero Samurai** (*Canal + por las mañanas, en breve el manga de la mano de Glénat*), pues estaban emitiendo un episodio que tenía una pinta de último o penúltimo capítulo alucinante, con un malo muy malo vendado y con mogollón de personajes que ya habían cumplido su función en la serie desfilando y muriendo. No sé, me recordó a los *Caballeros del Zodíaco*. No opinaré por un sólo capítulo, pero yo le daría una oportunidad.



No pude resistir la tentación de adelantarme a la edición española de **Bone** (*Dude, 225 por número*) y leer los tomos americanos que allí se encontraban de dicha colección, resultando que sigue siendo de lo mejor que se edita actualmente en nuestro país. No me extraña que la serie tenga tantos premios.

También me leí de un tirón todo lo que había de **Noritaka** (*Glénat España, 995 por tomo*), encontrándome una historia cuando menos... no sé, chocante, curiosa. Resulta entretenido, y desde luego es un tipo de cómic que siempre ha tenido buena aceptación.

Rebuscando por debajo de las piedras, conseguí encontrar por fin los tomos de **Spiderman** (*Planeta, 695 ó 795 según números*), serie que está a punto de cambiar gracias a la realización por parte del ya casi mítico John Byrne de su "Chapter One". No, si desde lo del clon la vida del pobre Peter Parker no ha vuelto a ser la misma.

Pese a mis reticencias, también me leí el primer número de **I´´s** (*Planeta, 595 pesetas*), y qué queréis que os diga, Katsura me sigue pareciendo una Batsura, con una total ausencia de guión que en esta serie al parecer ya ni se molesta en intentar ocultar, resultando una larga sucesión de escenas forzadas para poder sacar buenos primeros planos de las tetas o culos que correspondan. Vale, a las quinceañeras las dibuja muy monas, pero para eso me compro una revista de modelos o incluso una porno (según para qué quieras

los mangas de Katsura). Misteriosamente, estaba allí toda la colección de **SuperMaño** (*editorial poco conocida, inencontrables*), que, bueno, cómo definirlo... digamos que me ha sacado los colores incluso a mí. Como la define Totoro, la biblia en fascículos. Para los paletakus, al menos. Y las jotas groseras no tienen desperdicio.

Luego me leí **Uno o Dos** y **La tragedia de P**, ambas de Rumiko Takahashi (*Planeta, formato tomo gordo*), y mientras que el primero guarda parte del humor y encanto de la autora de *Ranma*, la otra no me convenció demasiado, quizá es porque pienso que el terror en cómic no es fácil de conseguir, o al menos que necesita algo más de lo que la Takahashi tiene.

En un rincón, me encontré los tomos originales de **Captain Tsubasa World Youth** (*Jump Comics, a eso de las mil pelas en tiendas especializadas*). Ya me los había leído y además la historia es bastante monotona y repetitiva,

pero tiene un encanto especial que hace que pese a todo me guste.

Pillé también el número de ese mes de **3X3 Ojos** (Planeta, 56 páginas por 395 pelas), y me sorprendí de que fuera a cerrar, ya que se supone que tiene casi todo lo que en teoría triunfa en este país: acción, magia, chicas guapas cuya ropa desaparece apropiadamente en los momentos adecuados... En fin, otra de las históricas que cierra. Si hasta las "famosas y alabadas" chapan, ¿cuál va a ser el futuro del manga en nuestro país? ¿Se limitarán a seguir reeditando *Basura Ball* y a

sacar de Katsura hasta los garabatos que hacía cuando era crío?

Para mi sorpresa, me encontre un ejemplar de **Maison Ikkoku** (distribución errática y desgraciadamente debida a las limitaciones obvias no muy buena, 200 pelas) de los que las Tropas de Asalto de Maison Ikkoku acaban de sacar para intentar completar una de las series que la gente considera más maravillosa (pese a lo cual aquí en España acabó con más pena que gloria), pudiendo maravillarme no ya sólo con esta magnífica obra sino con el par de cojones que tienen los de las tropas, personalmente me comprometo a echarles todas las manos que pueda.

Y, por supuesto, vi el **Episodio I** (*cualquier cine, precio variable según ciudades y ofertas*), que ha llegado incluso a esta isla. Un guión un tanto chorra, un personaje inaguantable y con excesivas escenas de gracia forzada como Jar Jar Binks, un niño de 9 años que resulta ser como el mismísimo Jesucristo (si no Blas en persona a raíz de ver todo lo que sabe hacer (y hace (bueno, es que es Blas en persona, es el insigne Lord Vader))), unas muertes de personajes "importantes" completamente incoherentes, incongruencias de guión y saga... pero joder, es **Star Wars**, no seré yo quien la critique (ni siquiera a mí se me ocurriría blasfemar contra algo tan sagrado).

Desgraciadamente, la vigilancia de los gonzos era francamente buena y pese a la experiencia adquirida tras muchos años de robos y mezquindades me pillaron, por lo que tuve que salir por piernas pues no quería problemas.

Pero en vista de la abundancia comiquera que allí había una cosa está clara: ¡volveré!

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

HIDEAKI ANNO

No es el Estudio Gainax en sí, pero lo cierto es que su papel en la conocida serie Evangelion le ha valido una fama que muy bien justifica el que se investigue un poquito sobre su vida.

Quizá sea el sueño de toda otaku y, antes de entrar en discusiones sobre las connotaciones de esta palabra, supongo que ya sabéis a que me estoy refiriendo, quizá el sueño de toda aficionada es convertirse en profesional de algo que le gusta, ¿no? Y esto es lo que ha hecho **Hideaki Anno**, aunque ahora mismo no sabría deciros si es el personaje más querido o más odiado por ese... ejem, ¿cómo lo llamamos?, "final" de *Evangelion*. Tanto da, aquí estoy para daros algún que otro dato sobre él y que lo conozcáis un poco más. Nació un 22 de mayo de 1960, así que dentro de nada llegará a los 40 añitos, mide 1'80, bastante alto por ser oriental, y es de **Ube**, de la Prefectura de **Yamaguchi**, al sur de Japón, casi tocando la isla de Kyûshû, más allá de Hiroshima.

Él mismo dice que se identifica plenamente con **Shinji**, y aunque su padre, Takuya Anno, no es como Gendô, sí perdió una pierna como Tôji.

Le encanta *Ultraman*, es vegetariano y estudió en Osaka, donde conoció a **Takami Akai** y a **Hiroyuki Yamaga** con los que fundó **Daicon Film** con apenas 22 años. Tras acabar agotado por *Evangelion*, intentó suicidarse así que ahora tiene que vivir en el edificio de **Gainax** en Musashino, Tôkyô, para que no vuelva a intentar otra locura como ésa. Y lo último que se sabe de él tras acabar (con ciertos problemillas) *Kare Kano* es que quizá salga un proyecto adelante con su amigo **Hayao Miyazaki**.

Alessandra Moura
chiisai@retemail.es

1982 – Crea **Daicon Film** con Akai y Yamaga. Trabajan los tres en la primera parte de *Macross*.

1983 – Con el Opening de Daicon IV gana el Gran Premio de Animage. Es uno de los animadores de *Kaze no Tani no Nausicaa*.

1984 – En Noche Buena queda inaugarada **Gainax**.

1985 – Trabaja en *Royal Space Force*.

1988 – Director y co-guionista de *Top wo Nerae! Gunbuster*.

1990 – Director y co-guionista de *Fushigi no Umi no Nadia* con el que gana el Gran Premio de Animage.

1991 – *Otaku no Video*.

1995 – Director y guionista de *Neon Genesis Evangelion*.

1998 – Director y guionista de *Love and Pop*.

1998 – Director y guionista de *Kareshi no Kanojyo no Jijyo*.

BISHOJO H3 SHOJOTACHI NO IJOUTAIKEN (Las Chicas H. Parte 3: Experiencias Extrañas)

Bishojo H (Las Chicas H) es una popular serie juvenil emitida en **Fuji-TV**. Sus principales bazas son el contar con un buen número de jóvenes estrellas y el abordar novedosos temas; y a que no sabéis quién ha producido la tercera temporada de la misma... pues sí, **Gainax**. Este ha sido su primer proyecto televisivo de imagen real y les ha ido muy bien incluyendo a la misma ciertos elementos de suspense. La serie comenzó a emitirse el 10 de Mayo, con *Henshin* (Transformación), el primer episodio; y lo hace cada martes a las 1:20 AM.

El staff de la serie está constituido por **Masatoshi Satake** (productor), **Masayuki Koide** (director y realizador), y **Takatoshi Aoki** y **Masayoshi Satake** (realizadores). Pero la verdadera sorpresa viene en el reparto puesto que además de encontrar a **Mika Katsumura** en el papel de madre de **Saya Ozaki**, y a otros actores como **Shiro Kato**, **Mari Torigoe** y **Kenji Fukui**, tenemos interpretando por primera vez a... ¡¡¡**Yasuhiro Takeda**!!!; *General Manager* de *Gainax* y persona con la que pude intercambiar unas cuantas palabras hace cosa de un año gracias a las maravillas de *Internet*.

Miguel Michán EM3

Otaku NO Video

Siendo un par de OVAs muy particulares. El estilo es el de aquellas películas que trataban de reflejar los sentimientos de toda una generación, bien fuera por sus gustos musicales, estéticos o psicotrópicos... Películas sobre Woodstock, sobre el Londres mod o sobre la supuesta generación hacker, se convierten de un modo u otro en estandarte o reflejo del movimiento cultural que describen. En este caso, la historia que cuenta es, a primera vista, la de cualquiera de nosotros (bueno, yo no, yo soy muy normalita ^_^)... la de un otaku. En este sentido, mucho se ha dicho de *Otaku No Video*, incluso definiéndola como punto de referencia para Otakus. Lo cierto es que por encima de eso, esta cinta contiene mucha más historia detrás.

Todo surge como una broma entre los miembros de Gainax, un proyecto personal de filmar un cortometraje de cumpleaños. Sin embargo, el resto del estudio empezó a involucrarse más y más en el argumento, hasta convertirlo en una tremenda confusión de referencias reales, homenajes, parodias y simples bromas.

La filmación se reparte a lo largo de varios años con un aspecto aparente de documental. Intercaladas entre las secuencias de animación de la historia principal, se encuentran entrevistas (falsas, repito: falsas) a supuestos otakus.... Todo comienza cuando Kubo casualmente encuentra a su viejo amigo Tanaka y, como dice la película, su vida no volvería a ser la misma. Mientras Kubo es un estudiante modelo a punto de comenzar el primer año de universidad y miembro del club de tenis, Tanaka sigue con las aficiones que ambos compartían hace años: el manga, el anime, la ciencia ficción...

Poco a poco, Kubo recuerda y vuelve a sumergirse en ese mundo. Gainax nos presenta este cambio, y en realidad toda la película, como algo radical. Kubo deja de estudiar, deja el club de tenis... incluso acaba perdiendo a su novia. Es entonces cuando llega el clímax de la historia y Kubo

El "otaku"

El mismo título contiene varios significados interesantes. Por una parte el significado original vendría a ser simplemente "Tu vídeo", pero el más evidente será probablemente "El vídeo del otaku", lo que nos lleva a preguntarnos qué es un *otaku*.

La palabra tradicionalmente tan sólo era una forma anticuada de decir '*tú*', sin embargo ahora significa algo intermedio entre 'aficionado' y 'maniático'. En realidad una persona puede ser otaku de cualquier tipo de afición, sea el manga, la pesca o las etiquetas de cajas de cereales. Entre los muchos programas de la televisión japonesa, existe uno, Cult Q, dedicado a otakus y sus aficiones.

En una época, el término otaku contenía grandes implicaciones despectivas, debido a un trágico caso de un asesino en serie de niños que coleccionaba vídeos pornográficos y que conmocionó a toda la sociedad japonesa. Hoy en día, por suerte, este aspecto ha desaparecido casi totalmente.

Generación Friki

Sin duda, una de las mejores partes de *Otaku No Video* es el poder ver reflejados en ella algunas situaciones que antes o después nos resultarán o nos han sido familiares. Porque en todos sitios cuecen habas. Aquí mismo, entre nosotros, existe mucha gente que podría llegar a filmar un día un retrato como este.

Y si no, ¿qué es de esas 150 personas que había disfrazadas en el pasado Salón del Manga? ¿O de todos esos fanzineros que se esfuerzan para sacar sus artículos y conectar con la gente? Los hay que van más allá. Los hay que en un momento dado traspasan una especie de muro invisible que separa al aficionado de verse involucrado realmente en la organización de unas jornadas como las de Getafe. Incluso personas un poco más conocidas, como nuestro querido Lázaro (te llamo querido... pero no me vuelvas a sobar el trasero, ¿vale? (*NdL: Vaaaale, supongo que eso quiere decir que de un polvete mejor me olvido, ¿verdad?*)) u otras muchas que deciden incluso trabajar en el mundillo.

Basta pasearse por uno de estos salones o jornadas, basta leer uno de esos fanzines, o simplemente acercarse a una reunión de aficionados que se producen semanalmente en muchas de nuestras ciudades, para descubrir a personas como Moteuchi (organizador y alma de las Jornadas de Getafe), Minami (la fuerza detrás de la queridísima Neko), Chiisai (organizadora de las Chibijornadas y traductora y etc, etc), Firedrak (con su genial Daily Dreamers y muchas más cosas)... o asociaciones como la ADAM a nivel nacional, o las miles que hay a niveles más locales (Funcómic, Tamashi, Club Otaku Island....). Sería ridículo por mi parte querer hacer aquí un homenaje a todas ellas, entre otras cosas porque soy muy mala con la memoria y sólo conseguiría olvidarme de alguno y que se enfadara conmigo. Pero creo que en todos sitios, y por supuesto también entre nosotros, se podría rodar un homenaje a nuestra propia generación otaku.

También lo sé porque lo he visto... He visto cosas que vosotros no creeríais... he visto chicos disfrazados de Card Captor Sakura peleando con Kenshin para desempatar en un concurso... he visto gente tener que cruzar el mar para ir al Salón del Manga... he visto amigos rodando caseramente la versión de imagen real de Campeones.... he visto gente gastando dinero para que otros pudieran tener información sobre sus series preferidas... todos estos recuerdos se perderán cuando yo me vaya.... o no; estos recuerdos quizá algún día alguien decida reflejarlos en un fanzine o en un corto o en cualquier otro medio. A todos, aficionados, fanzineros, organizadores de jornadas, disfrazados, editores, directores, simples lectores... a todos/as las/os que hacéis algo por vuestra afición... mi más sincera admiración: Gracias y seguid siendo como sois.

pronuncia su discurso: "¿Por qué? ¿Por qué un otaku tiene que ser alguien marginado? ¿Acaso son mejores los que juegan al tenis que los que los que leen cómics?" y decide convertirse en Otaking, el rey de los otakus, la persona que consiga que los otakus del mundo sean apreciados igual que cualquier otra persona, aquel que haga ver al mundo que leer manga, ver dibujos, coleccionar imágenes o hacer maquetas son aficiones tan válidas como el resto.

Por supuesto la cinta es una continua exageración del sentimiento de sentirse bien con lo que se es y lo que se piensa. Es una colección de estereotipos... el coleccionista compulsivo que colecciona incluso anuncios aunque luego no tenga tiempo de ver jamás nada de lo que graba, el adicto a disfrazarse que ni siquiera años después es capaz de vestirse como su personaje favorito, el pervertido que llega incluso a fabricar inventos imposibles para evitar la censura de las películas porno...

Pero además de todo eso, *Otaku No Video* es también una forma sana de reírnos de nosotros mismos. De sentirnos todos reflejados en alguna medida con esa lucha por ser como cada uno somos, y más allá de la exageración, quitar importancia a todos esos comentarios despectivos que se puedan hacer contra nuestras aficiones.

Otaku no Video incluye también otros dos puntos de vista. Uno es el del homenaje. Es un homenaje doble, al mundo de la animación, tanto a los propios autores como a los aficionados. Gainax surge como un estudio pequeño formado por aficionados a la animación. Siendo así, son el elemento ideal para poder ver las cosas desde ambos lados. Las dos OVAs incluyen multitud de guiños hacia la afición, muchas veces en forma de autoparodia, a la vez que presenta cientos de referencias a las series a las que los propios miembros del estudio eran aficionados.

Salpican cada escena de la animación personajes clásicos, referencias o frases de series conocidas. Tanto es así, que en la edición que se hizo en Estados Unidos se incluían 4 páginas de aclaraciones y explicación de tan sólo una parte de las apariciones especiales (que si todo va bien estarán incluidas en el CD). Al leerlo uno descubre que se han incluido principalmente los nombres que marcaron la afición de los miembros de Gainax.

Hay que decir que está todo hecho con muy buen humor y la parodia, bien entendida, no se hace demasiado pesada. Quizá el único fallo son algunas de las entrevistas 'reales' (hechas por colaboradores y amigos de Gainax), pero tan sólo por la multitud de chistes internos que conllevan. En la mayor parte de ellas, muchos se sentirán en alguna medida reflejados, aunque sin llegar a la exageración de estas.

Un ejemplo sencillo puede ser el del otaku perseguido por la calle que tiene que esconder los mangas que lleva para que no le descubran.
También se escapan algunas menciones a ellos mismos. En una escena, Tanaka enseña a Kubo un cortometraje hecho por Gainax años antes. Y ese es el último significado de *Otaku No Video*: La historia (aproximada) del propio estudio. Por supuesto no fue así y esto es sólo una idealización. Pero a pesar de todo, el origen de esta historia es precisamente un intento por parte de Gainax de recordar sus tiempos de lucha, de iniciación dentro de un mundo tradicionalmente manejado por grandes empresas. Muchos de los nombres usados en las compañías que crean Kubo y Tanaka son aproximaciones a nombres reales. GP es General Products, GiantX suena muy parecido a la propia Gainax... Sin embargo la historia real no es nunca como la podamos ver en una película, y menos de estas características.
Permanecen dos puntos fundamentales: Uno, el de las dificultades a las que se tiene que enfrentar uno para defender lo que le gusta y dedicarse a ello; y, dos, el del ánimo y voluntad de seguir siendo así. Lo demás es una visión muy idealizada de cómo puede llegar a prosperar un estudio independiente entre enormes empresas con el respaldo de importantes entidades financieras.
Sólo querría concluir con una advertencia.
Esta es una cinta casi imprescindible, sí, pero antes de echarle un ojo conviene haber visto ya mucho anime. Hay algunas referencias **muy** difíciles de pillar.

Historia de un estudio

La historia de Gainax es una llena de anécdotas, pero no es desde luego tan simple como se pretende en la película. Muchas de las referencias son reales y la idea básica del estudio que nace entre aficionados está ahí. Pero en la realidad la creación de un estudio de animación es mucho más compleja.
Es cierto que Gainax surge en un ambiente de amigos que crean cortos para divertirse en las convenciones de anime. A partir de ahí en un estudio de verdad, el problema principal es el dinero. Aunque esto se ve de pasada en la película, en varias ocasiones se han comentado las posibilidades de que la financiación que algunos bancos han venido prestando a pequeñas (o no tan pequeñas) productoras no siempre es del todo limpio. Entran en juego muchos factores, préstamos, incluso más de una vez se han visto por medio casos de blanqueo de dinero.
En otras ocasiones, no todo han sido éxitos ni tanto sentimiento de unidad como se deduce de Otaku no Video. Por supuesto no cuentan los fracasos, y mucho menos las peleas entre ellos. Y las ha habido, meteduras de pata, sí. La propia Otaku No Video salió en un año de recesión económica y resultó ser un desastre económico. Y más recientemente, la última serie de Hideaki Anno ha acabado por prescindir de él mismo. La segunda parte de Royal Space Force lleva años en desarrollo y siempre se presenta como una producción demasiado ambiciosa para conseguir financiación. Por no hablar del caso de evasión de impuestos en los libros de cuentas del estudio durante los últimos 5 años.
No, este no es un retrato realista. Tan sólo contiene algunas referencias personales para poder envolver el verdadero homenaje y recuerdo a lo que es y lo que querríamos que siempre fuera.

otaku no gonzo (sólo tuyo)
gonzo@animefan.org

KAREKANO

ASUNTOS ENTRE NOVIAS

En el número de Fantasía Heroica ya se habló de esta serie, a ver si el gurú Rafa hace que nos la traigan, porque es encantadora. Como dijo él, tiene un cóctel explosivo: un shojo al estilo *Marmalade Boy* con la productora Gainax de por medio. Pero tampoco quiero repetirme, así que intentaré centrarme en otros aspectos para que conozcáis un poquito más esta serie. Por la parte técnica, ya sabemos que el cabeza pensante fue **Hideaki Anno** aunque, en un momento dado y por desavenencias con sus superiores, dejó *Kareshi Kanojyo no Jijyo* (le sustituyó Hiroki Sato, aunque volvió justo a tiempo para el último). Transcurridos tres años ya desde la première de *Evangelion*, quiso probar con un nuevo género, un mundo donde no hubiera transformaciones y cosas fantásticas sino, más bien, todo lo contrario, la vida cotidiana de unos estudiantes de instituto que se conocen, se enamoran, se pelean, no sé, ese tipo de asuntos. Tan fiel quiso ser a la realidad, que fue a diversos institutos y entrevistó a sus estudiantes. Estuvo en el Gakuen Toyoko, en el Fujimi sólo para chicas, en el Ikuta de la Prefectura de Kanagawa, en el público de Tokyo Nishi y en el anexo a la Universidad de Meiji. En la página oficial de la productora podéis encontrar las entrevistas que se realizaron, de lo más curiosas. Incluso en los endings y muchos avances suele introducir a las dobladoras de carne y hueso para que las televidentes se den cuenta de que esto sólo es anime. Parece bastante preocupado por la fiebre que se desata por unos simples dibujitos e intenta evitarlo en la medida de lo posible (*NdL: Véanse cosas como el Comando GT o el Anti-Lázaro para ver hasta dónde puede llegar la confusión realidad-ficción de l@s niñ@s*).

Casa de los Miyazawa

Entre los productores se encuentran Toshimichi Ôtsuki de Ganges y ejecutivo de King Records (*Blue Seed*, pelis de *Eva*, *Slayers*, *Nadesico*, *Utena*, *Lost Universe*, *Akihabara*, etc), Noriko Kobayashi y Takayuki Yanagisawa. Ese toque tan llamativo, sobre todo con los gags cómicos, en el diseño de los personajes es obra de Tadashi Hiramatsu, de apenas 35 años y que ya participó en su momento en *Evangelion*. Otras tantas del staff son Kazuya Tsurumasa, Hiroyuki Imaishi (también de *Eva*) y Shôji Saeki (*Akihabara*) para el guión, Kazuhiro Takamura con apenas 26 años se dedica a la animación (*Eva* y *Card Capkor Sakura*).

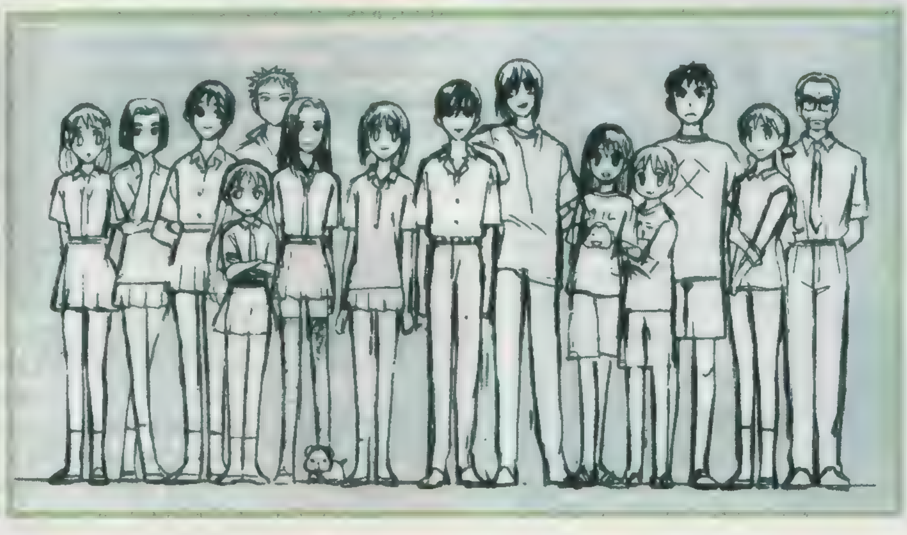
¿Yuu y Miwa?

Se ha estado emitiendo desde el 2 de octubre de 1998 hasta el 26 de marzo de 1999 todos los viernes a las 18:30 en la TV de Tokyo hasta finalizar con un total de 26 capítulos. Ahora también se puede encontrar en formato vídeo o LD, 4 capítulos por 6.600 yens. Y mientras esperamos a que nos la traigan por aquí (cosas más difíciles se han visto), podéis conseguirla a través del fansub **SunHeart Anime**. Aunque empezó con un 4'3% de audiencia, llegó a sobrepasar el 6'5% en alguna ocasión que otra, no está mal (para que os hagáis una idea y comparéis: la serie *Yat* tuvo un 6%, *Silent Mobius* un 4%, *Lodoss War* un 3'8% y *Lain*, un 2'7% en sus últimos capítulos).

¿Y cuáles son esos asuntos entre novios y novias que nos pueden interesar? **Yukino Miyazawa** ha sido siempre la líder de su clase en secundaria así que, cuando pasa al Instituto Hokuei de la Prefectura de Kanagawa en Kawasaki, pretende continuar en esa línea, sólo que alguien le ha superado en las pruebas de acceso: **Sôichirô Arima**. Desde entonces, se la tiene jurada, en el primer examen que se presenten, querrá ser la primera y así lo conseguirá. Triunfante ella, espera que el otro esté desolado y afligido pero, no, dice que se ha enamorado de ella. Le pilla tan de sorpresa que lo rechaza. Claro que poco después se da cuenta que es el chico ideal. ¿y qué hace ahora? Pues se va a casa a relajarse -literalmente, se pone un chandal, las gafas y se lo toma con calma-, mientras tanto sus hermanas **Tsukino** y **Kano** se han ido al cine... llaman a la puerta, ¿qué se les habrá olvidado? Ejem, Arima venía a disculparse y descubre el secreto de Yukino, no es tan pija como aparenta ser, más bien todo lo contrario.

La pobre se pasa una semana de los nervios temiendo que se lo diga a todo el mundo. ¿En qué estará pensando él? Cualquiera de las posibilidades es insoportable, por nada en el mundo querría que se burlara, se hiciera el simpático o, peor aún, que sintiera lástima de ella. Después de pensárselo bien, Arima se da cuenta del impacto que tendría si lo contara por ahí así que, la chantajea para que sea su esclava. Por una parte, Yukino se enfada aunque pronto se da cuenta de todo el trabajo que tiene un chico tan popular como él y está defraudada porque parece que a él le gustaba su lado superficial y, por otra parte, Arima sólo quiere estar con ella porque se ha dado cuenta que le gusta de verdad, se sorprende ante semejante descubrimiento, no sabe si eso es bueno o malo. Como buenas compañeras (de nuevo no es que Arima sea "raro", es el genérico femenino), deciden ir a estudiar una a casa de la otra. Yukino se queda impresionada con la del chico ya que su familia tiene bastante nivel adquisitivo y prestigio aunque quizá el que más impacto sufre es Arima cuando ve que la familia Miyazawa es natural, abierta, simpática y que aceptan a la mayor tal como es. No puede evitar mantener las distancias con su nueva amiga pero le acaba confesando todo su pasado, le descubre su secreto, no es tan bueno como todo el mundo piensa y tiene miedo de saber lo que es en realidad, quiere ser él mismo, como ella y, aunque le parezca un pelín rara, le sigue gustando igual. Después de eso, Yukino intenta decirle que corresponde a sus sentimientos, que ella también se ha enamorado de él pero se pasa todo el capítulo 4 con un fracaso tras otro: no sabe escribir cartas bonitas de amor, quiere que se lo diga una amiga cuando no tiene ninguna, le cuelga el teléfono nada más él cogerlo, en clase se le aparecen todos los alumnos, en la biblioteca se le caen los libros encima y, cuando vuelven a casa, él le dice que sigue sintiendo lo mismo pero ella sale huyendo. Por fin, al día siguiente, con un simple gesto, dándole la mano por debajo de la mesa, queda sellado su pacto, ya son Kareshi y Kanojyo. ¡Qué romántico! Claro que no todo el camino es de rosas, nada más saber que se quieren, no consiguen pasar ni un rato juntos, los líderes tienen muchas cosas que hacer y, para más inri, hace aparición el caradura de **Asaba** de 1°F y se caen como una patada. A Arima mientras no le molestara, no le importaba que se aprovechara de su popularidad pero que ni se atreva a meterse con su novia. No llegan a formar un triángulo amoroso sino que se hacen muy buenos amigos -de una manera muy cómica además-.

Todo les iba perfectamente hasta que llegan los resultados del siguiente examen, Arima es el tercero y Yukino se ha quedado en el puesto treceavo, así que, los buenos profesores les llaman la atención: si su relación está interfiriendo en los estudios, ya pueden ir dejándola. Ni caso, vamos, tienen que recurrir a los padres pero estos tampoco ceden, sus hijos les han dado mucho y no pueden exigirles nada, que hagan lo que quieran. Llega el verano y mientras Arima está en un torneo de Kendo en Nagano (sí, donde hicieron aquellas olimpiadas de invierno), Yukino se dedica a salir con sus nuevas



KARE KANO

amigas: **Maho** y **Tsubasa** con **Tsubaki**, **Rika** y **Aya** incluidas en el lote. ¿Y qué se puede hacer en estos casos? Ir de compras y de karaoke. Y, para colofón, acaban en casa de los Miyazawa, y es que al simpático de **Hiroyuki** le gusta tanto eso de ver tantas hijas, que no le importaría nada tener más, ¡pobre **Miyako**! Las hermanitas Tsukino y Kano llegan a conocer a Asaba y les encanta, ya que mientras Arima les recuerda a un hermano mayor, a éste otro lo tienen como mascota. Con todos estos elementos y más que faltan por llegar, constituyen la historia de *Kare Kano*. Espero que algún día podáis verlo y no necesitéis de una menda para que os lo cuente.

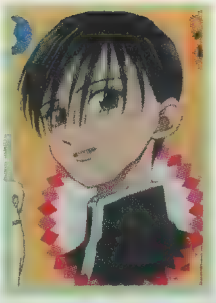
PERSONAJES

[illegible]

Esta vez no nos encontramos con una prota tonta del bote sino todo lo contrario, es un portento en los estudios y en lo que se le eche a la cara, una líder innata... una pija, vamos, aunque... todo es pura fachada, es más bien dejada y pasota en casa, aunque la vanidad ha podido con ella, se ha creado una imagen puertas afuera para alimentar su ego, necesita que los demás la admiren y la adoren. Se dedica a estudiar toda la noche, va a menudo al gimnasio y de tanto mirarse al espejo, seguro que se gasta. Si es que, sólo tiene 15 añitos y se come el tarro con esas cosas la pobre. El día que Arima descubre su secreto, cree que su idílico mundo se derrumbará si se lo chiva a los demás, que nadie la aceptaría tal cual es en realidad pero, falsa alarma, no sólo no la delata sino que se enamora de ella. Así que, decide ser simplemente Yukino, con sus pros y contras, nadie más. Vive con sus cariñosos padres y traviesas hermanitas. Su dobladora es la jovencita Atsuko Enomoto.

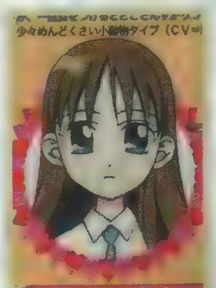
SOICHIRO ARIMA

Otro que no veas: guapo, inteligente, simpático... lo tiene todo y lo ha dado todo aunque esconde una gran inseguridad que se ve incentivada y marcada con la arrolladora personalidad de Yukino, por lo que no puede evitar enamorarse de ella, le corresponde sin esperar nada a cambio. Y es que, desde que sus padres desaparecieron (con una buena pasta los muy ladrones y seguramente esto que escribo es literal) se quedó a cargo de su tío y ricachona familia de médicos, que regentan incluso un hospital, y al pobre le encasquetan el "de tal palo, tal astilla" y se niega, así que, como no quiere defraudarles, se esfuerza al máximo para ser el mejor aunque él dude que lo sea. Pero tampoco es tan horrible como él cree, Yukino se lo hace ver así.



[illegible]

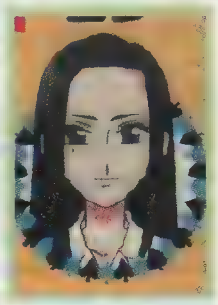
Este es al que podríamos calificar como guaperas... caradura, aparte de ser la lapa de Arima, al principio nos dan a entender que es gay (¿otro Miwa?) pero ni mucho menos, si está con ese chico es por puro interés, a ver si se le pega algo de su popularidad y hacer realidad así su sueño: tener un harén de mujeres y muchas ovejitas en su "Merry Land"... patético pero graciosísimo (*NdL: ¿Patético? ¿Por qué? Es un sueño más que elogiable que muy pocos llegamos a realizar*). Aunque tampoco su situación familiar es la más deseable, se lleva tan mal con su serio padre que se ha aplicado mucho en los estudios para poder largarse cuanto antes de su casa. Tiene un pendiente en la oreja izquierda... para que no digan que este anime no es actual y fiel a la realidad, introducen elementos cotidianos tan simples como éste de la vida estudiantil.



[illegible]

Estuvo en secundaria con Arima, del que se enamoró perdidamente aunque éste le sigue tratando como su hermanita pequeña. Al aparecer Yukino en la vida de "su" chico, los celos pueden con ella y no la soporta, pero cuando ve que, en el fondo, es buena chica, se convierte en una de sus mejores amigas. También tiene otras cosas de las que preocuparse, su padre (**Toshiharu Shibahime**, es curioso el parecido que tiene con Asaba), que se dedica a la moda infantil aunque es hijo de un multimillonario, se quiere casar con **Hiromi Ikeda**, una enfermera viuda muy agradable. No quiere saber nada de ellas así que se escapa de casa y se mete en la de las Miyazawa. Acabará reconciliándose con la idea cuando conozca a su hermanastro (que tiene la misma edad aunque ella parece más cría) **Kazuma**, un cantante rockero de lo más curioso, rubiales y con la voz de Kei-kun (Akira Ishida, también hizo de Kaworu en *EVA* entre otros). Muchas dicen que Tsubasa nos recuerda a Suzu. ¿Quién dijo algo de mermelada? Ah, le chiflan los peluches de Totoro, ¿y a quién no?

[illegible]



Al ser otra líder, era inevitable el encontronazo con Yukino, pero también acaba convirtiéndose en una de sus amigas. Parece mucho más madura, más sexy o guapa y algo distante. Tiene un novio de 28 años que es dentista. ¿Meiko? Y no lo hago aposta.

[illegible]

Mientras Tsubaki (le encanta el volleyball) conoce a Tsubasa desde secundaria, Rika y Aya están juntas desde parvulitos. Quitando la excepción de la adorada Ayukawa, no había visto tocar el tema del tabaco en un anime, Aya será dentro de poco otra de tantas marginadas de este vicio (bien, bien y lo siento por las fumadoras).

Aunque tiene uno sano: la literatura.

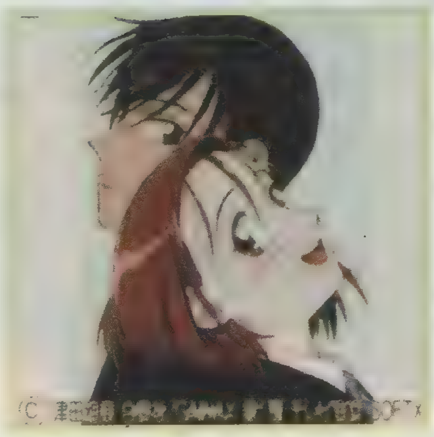
Las hermanitas de Yukino son la monda, como saben el gran secreto de la mayor, se burlan -sobre todo la segunda- y se aprovechan de ello. Una es tranquila aunque vaga para los estudios y la otra revoltosa (claro, si le gusta el manga, las novelas y cosas así, una se lo espera todo). Están en 3° y 2° de secundaria respectivamente y las doblan las jovencísimas Yuki Watanabe y Maria Yamamoto (que acompañó a Kikuko Inoue -Anju- de gira). Me gustan mucho sus nombres, mientras Yukino es "de la nieve", las otras son "de la luna" y "de las flores".

Los padres de Yukino, con apenas 37 y 35 años son muy naturales, alegres y simpáticos. Se conocieron en parvulitos aunque al reencontrarse en el instituto surgió el amor entre ellos. Defenderán a capa y espada la independencia de sus hijas ya que el pobre Hiroyuki tuvo que soportar la negativa y el mal rollo de su suegro, el señor Kohashi. Dicen que Yukino ha salido a su madre en apariencia pero la vanidad seguro que la tiene de su padre.

No hace más que dormir y comer, toda una monada, aunque a mi Punch de *Touch* no lo supera nadie.

EL MANGA

No estoy segura de si el **Masami Tsuda** que ha estado publicando *Kare Kano*, como lo llama él, sea el mismo Masami Suda que vino al III Salón del Manga, hace justo dos años. Este último ha sido animador de *Bésame Licia, Candy Candy, Slam Dunk, El Puño de la Estrella del Norte, Cutey Honey* y un largo etcétera. Y es que, el dibujo de uno y otro no tiene nada que ver, el manga de Tsuda es mucho más estilizado y simple, no sé, no sé. Si fuera cierto, arg, ¡perdí la oportunidad de pedirle un autógrafo!
Se han estado publicando desde diciembre del 1995 sus páginas en la revista mensual **Lala** (hermana de la **Hana to Yume**) de **Hakusensha** y ya se han recopilado en 7 tomos. En un extra de setiembre de 1998 se promocionó su versión animada aunque, me parece a mí, que fue toda una suerte para este hombre que el señor Anno se fijara en su manga.



¡Vaya habitación tieneArima!

LA MÚSICA

Como no podía ser de otra manera, *Kare Kano* tiene su propia banda sonora, hasta ahora han aparecido varios singles y álbums de la mano de King Records. Aunque hasta el capítulo 6, la serie carecía de opening, los fans consiguieron que crearan una: **Tenshi no Yubikiri** ("la promesa de un ángel") y **Fun2** con letra de Fumiya Fují y voz de Mai Fukuda. Y, cómo no, tenemos otro single dedicado al ending **Yume no naka e** ("en mis sueños") cantada por los protas Yukino y Arima (Atsuko Enomoto y Chihiro Suzuki) y un dueto, **S.O.S.**, por las hermanitas Miyazawa (Yuki Watanabe y Maria Yamamoto).
También tenemos los tres álbums titulados **Act 1.0**, **Act 2.0** y **Act 3.0** donde se recopila todo el soundtrack de la serie, salieron en diciembre del 98 y en febrero y mayo del 99, a 3.059 yens.

El opening es bastante pegadizo -pop rock- aunque a mí no me acaba de convencer pero la música en general promete, viniendo de la productora que viene. Supongo que pasa como en casi todo, si te gusta la serie, te acabas enganchando a la música aunque algunas series consiguen que se integren de una manera excepcional en la trama, ¿dónde se han quedado esos *Moment*, *Saigo no Yakusoku* y demás?

Alessandra Moura
chiisai@retemail.es

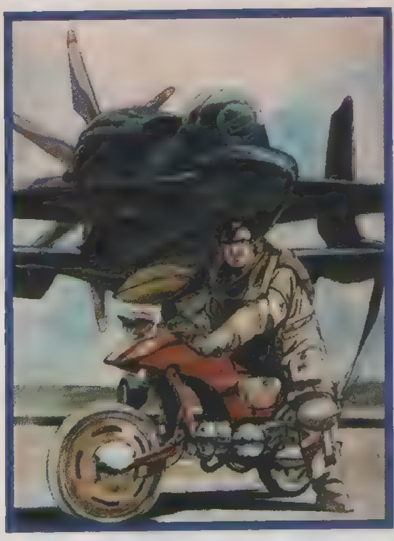
ROYAL SPACE FORCE

HONNEAMISE NO TSUBASA
Un arriesgado inicio

El día 25 de diciembre de 1984 se creó Gainax. Aquel grupo de otakus que realizaban cortos de animación en algunas convenciones de ciencia ficción de Japón. Se profesionalizó teniendo como proyecto una ambiciosa película de animación de gran presupuesto patrocinada por Bandai. Lo más lógico hubiera sido crear una película mínimamente rentable para entrar con buen pie en el difícil mundillo de la animación, ganarse una fama y entonces hacer cosas más personales. Pero no, los chicos de Gainax crearon *Honneamise no Tsubasa*, una película de 2 horas y arriesgado argumento. Ésta nos sitúa en un mundo totalmente ficticio con dos países enfrentados: Honneamise y República. Dentro del ejército de Honneamise hay un grupo llamado Fuerza Real Espacial cuya función dentro del organigrama militar era más bien inútil, siendo el hazmerreír de todos. Su misión era la de intentar hacer llegar al primer hombre al espacio, algo que nunca se había conseguido.
Nuestro protagonista, Shilotsugh Lardatt, pertenece a este grupo. Es un muchacho de clase media que desde pequeño soñaba con volar. La imposibilidad de alistarse en las Fuerzas Aéreas hizo que acabase en la Fuerza Real Espacial y que a medida que crecía fuera perdiendo la ilusión y se convirtiera en un pasota. Pero al conocer a Leiquni recobra la ilusión que antaño tenía y se convertirá en el enésimo voluntario en el proyecto de llegar al espacio. Finalmente, Shilotsugh y sus compañeros consiguen llevar a cabo el proyecto, aunque no sin numerosos contratiempos. Básicamente el argumento es este, pero afortunadamente tiene gran cantidad de matices que lo hacen interesante.

Destacar a Leiquni, que para mí es el auténtico eje central de la película. Esta chica, que predica por las calles sobre el fin del mundo y la maldad del hombre, abre los ojos al protagonista y lo hace evolucionar, pero no sólo a él sino también a sus compañeros.
Realmente es una película rara, pero mirándola con atención, podréis percibir ideas y detalles ciertamente interesantes, perdiendo ese halo de inverosimilitud con que mucha gente pretende encasillar a esta película. No es una película para pasar el rato, pero sí para verla varias veces y darle al coco.

Técnicamente es una delicia visual: muy detallista, muy creíble (teniendo en cuenta lo costoso que es crear un mundo alternativo, con una animación de gran calidad, unos diseños a la altura de las circunstancias (llevados a cabo por Yoshiyuki Sadamoto) y un mimo y un detalle exagerados.
Un apartado especial merece la banda sonora, que está compuesta por varios CDs, de los que hay que destacar el Original Soundtrack, que tiene 10 cortes todos ellos instrumentales y creados por Ryuchi Sakamoto (un compositor de sobrado éxito y prestigio). Al igual que la película, no es una banda sonora corriente, pero tampoco llega a los extremos de Akira, Ghost in the shell etc... Es rarilla, pero absolutamente recomendable. El resto de la discografía de Honneamise no Tsubasa está compuesto por dramas y demás (ver apartado de música), prácticamente imposibles de encontrar en nuestras tierras y que no he tenido la ocasión de oír, por lo que únicamente comentar su existencia.
Sobre *Honneamise no Tsubasa*, mi opinión es que se trata de una película cargada de un gran valor social. Da importancia a la gente desconocida dentro del proceso creativo histórico (no quiero ponerme mucho en este tema, pero esto es algo que Miguel de Unamuno dio a conocer como "la intrahistoria"). También observamos que se hace una crítica a la sociedad de Honneamise (que bien podría ser la japonesa) utilizando para ello a Leiquni. Es curioso como al principio dicho mensaje apenas lo escucha nadie y no es hasta que Shilotsugh lo menciona, cuando está en el espa-



cio y le escuchan millones de personas, que dicho mensaje es oído y posiblemente tenido en cuenta.
Y como un servidor siempre est preparado para hacer paralelismos, en el caso de Honneamise no iba a ser una excepción: imaginaos que los chicos de Gainax antes de profesionalizarse son la Fuerza Real Espacial del principio de la película (socialmente, la burla de todo el mundo). A pesar de no ser socialmente importantes, consiguen hacerse oír. Unos, porque consiguen hacer llegar al espacio al primer hombre y Gainax porque se convierten en un estudio de animación y realizan películas como este *Honneamise no Tsubasa*. En ambos casos hacen llegar a millones de personas lo que piensan.
Bueno, ya lo sé, mi estado mental no es el óptimo, pero, qué queréis que os diga, aprovecho que en esta revista no hay censura.
Por último, mencionar la posibilidad que se baraja para crear la segunda parte de Honneamise que se titularía Blue Uru. Este proyecto, del que podemos ver algunas ilustraciones en el Alpha Ilustrarions de Yoshiyuki Sadamoto, hace tiempo que está en la cartera de "proyectos de Gainax", pero parece que es ahora cuando la idea de llevarlo a cabo toma más fuerza. La cosa promete por muchas razones: por un lado, lo hace Gainax, por otro la colaboración de Masamune Shirow dentro del apartado creativo de mechas y por otro, el buen sabor de boca de la primera parte. Demasiadas razones para no desear que estos chicos no se pongan manos a la obra.

Ackman
ackman@mixmail.com

La obra maestra de Gainax

Gainax tiene pocos trabajos, muchas dicen que porque cuidan mucho todo aquello que hacen y no se dedican a ir en plan factoría. El caso es que casi todas sus series y películas son más o menos famosas pero... ¿cuál es la mejor?
Sin duda las típicas... llamémoslas fanáticas de *Evangelion* por ser amables, saltarán gritando y balbuceando que su sagrada serie, de tan complejo y elevado guión y elaborada filosofía, se lleva el premio. Bueno, vale, si diciéndoles que tienen razón se callan y son felices dejémoslas así, menos molestan.
Luego están las que no se dejan llevar por las modas o por lo que les imponen las revistas y reconocerán que *Fushigi no Umi no Nadia* tenía su encanto, que no estaba mal. Estando esta manera de pensar reforzada por el resultado de una encuesta japonesa que situaba a dicha serie como la mejor de la historia de la animación.
Unas pocas reconocerán la genialidad de **Otaku no Video**, su maravillosa representación de la realidad de la otaku de a pie y su entretenido desarrollo (por no mencionar ese maravilloso *Tatakae!*).
Casi nadie dirá nada sobre *Gunbuster* ni *KareKano*, principalmente porque no las ha visto ni Blas. Y tan sólo tres o cuatro frikis sabrán que en realidad la obra maestra de dicho estudio, y prácticamente del mundo del manganime en general, es *Honneamise no Tsubasa*.
¿Por qué? Pues eso va con cada una, sobre gustos no hay nada escrito. Quizá sea por su historia, completamente mundana (relativamente) pero aún así genial; quizá sea por su realismo, por su acción sin poderes ni armaduras; quizá sea por la humanidad y carisma de sus protagonistas y personajes; quizá sea por el mundo alternativo que consiguen crear, sin el más mínimo parecido con el nuestro y pese a ello exactamente igual; quizá sea por su música, que rompe con casi todo; quizá sea por la manera en que consigue dejarte reflexionando, pensando; quizá sea porque es una de las películas que te hacen darte cuenta de la inmensidad del espacio, de la importancia de la vida, de lo vital de tu felicidad...
Pero claro, el sexo es mínimo, la violencia es escasa y justificada, no salen marcianos rubios, clones de pelo azul, robotijos humanizados, ni siquiera se lanzan rayos y el ritmo narrativo es de los considerados lentos. Evidentemente es una mierda, Evangelion es mucho mejor.

Lázaro Muñoz

GUNBUSTER

GUNBUSTER: El "Génesis" de las paranoias

Tras el castañazo comercial que supuso "*Wings of Honneamise*" nuestros amigos de GAINAX necesitaban un pelotazo para enderezar el rumbo. Y ese pelotazo vino en forma de estas 6 OVAs que fueron estrenadas en 1988. Su título original es "Top o nerae!". Se juntó a un equipo de lujo para el proyecto: Hideaki Anno como director, diseño de personajes de Haruhiko Mikimoto (*Macross*) y a Yoshiyuki Sadamoto como uno de los 3 directores de animación (y que más tarde formó un tándem con Anno en *Nadia* y *Evangelion*. Para un pelotazo comercial se necesitan algunos ingredientes básicos. Primero: que la protagonista sea femenina y... pues eso, que sea maja. Segundo: tenemos robots; unos grandes, otros más grandes, algunos enormes y luego... a GUNBUSTER. Más tarde hablaremos de él. Tercero: tenemos también las típicas pinceladas de humor, amor y aventura. Y Cuarto: Contamos con ciertos guiños que el autor dirige a los más incondicionales, en forma de homenajes a ciertas películas de renombre como "*Totoro*" o "*Nausicaa*". También tenemos la innovación del efecto "bouncy boobs" que viene a significar que la gravedad y la inercia también afectan a los pechos femeninos. En el año 88 fue toda una novedad ver eso. Pero recordemos que el director es Hideaki Anno, y este caballero además de un exquisito animador (fue discípulo de Miyazaki) tiene la particularidad de introducir alguna paranoia en sus obras, ya conocéis los finales de Nadia y Evangelion (con lo tranquilas que comenzaban...). Aquí no estamos exentos de las comidas de tarro. Pero el señor Anno hizo que éstas fueran introducidas de forma amena y simpática.

Con todos esos ingredientes el resultado podía ser explosivo y así fue. La gran novedad de esta serie es el tratamiento pseudo-cientifico que tiene. Incluye unas teorías sobre el "Subespacio Warp" y los viajes a la velocidad de la luz, con los efectos que éstos tienen sobre el espacio-tiempo. Lo que más destaca es el efecto de la dilatación del tiempo,

que tiene lugar cuando se viaja a velocidades sublumínicas. Ciencia real y ciencia ficción se mezclan para formar un cóctel bastante interesante. Lo mejor de todo es que se toman la libertad de explicarnos las teorías en unas clases especiales que hay entre capítulo y capítulo. Noriko, Kazumi y el entrenador Ota aparecen en forma Super Deformed y en una pizarra nos explican todas las teorías asumidas en la serie.

Muy bien, pero... ¿de qué va la historia?

Nuestra protagonista es Noriko Takaya, hija de Yuzo Takaya, capitán de la astronave Luxion. Estamos en el año 2015 y tras la muerte de su padre en un combate contra extraterrestres, Noriko decide unirse a la academia de la Defensa Espacial. Eso sí, sus habilidades manejando los robots RX-7 (los pequeños) no destacan precisamente. Sin embargo el entrenador Koihiro Ota sabe reconocer el potencial oculto de Noriko y la elige junto con Kazumi Amano para la fase previa. El entrenador Ota participó en la batalla de la nave Luxion en la que el capitán Takaya se sacrificó por salvarle. Los rumores acusan a Noriko de haber sido elegida sólo por ser la hija del capitán Takaya. No será fácil para Noriko demostrar su valía. El entrenador la somete a un duro entrenamiento personalizado. Una escena que recuerda mucho a "*Rocky*" mientras entrena, aunque con una música plagiada de "*Carros de fuego*". Como siempre más guiños del autor a los incondicionales. Finalmente Noriko recibe el desafío de Kashiwara, la más chula, la más borde y sobre todo la más envidiosa de la academia. Y como todos imagináis gana nuestra heroína, quien sólo tenía que vencer su miedo interior y dejar salir lo mejor de sí misma. En los demás episodios seremos testigos de cómo continúa la formación en una estación espacial y por fin de las misiones que Noriko y Amano compartirán. En su primera misión viajan al límite del sistema Solar para identificar un objeto que vuela a alta velocidad. La misión sólo dura unos 10 minutos (para ellas) pero en la Tierra transcurrirán 6 meses por el efecto de la dilatación del tiempo. Y todo para descubrir que el objeto no es otro

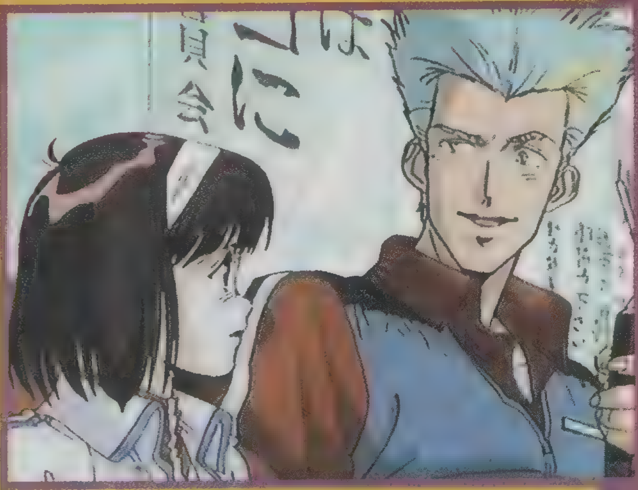
que ¡la nave Luxion! en la que murió el padre de Noriko hace ya varios años. Sin embargo en el reloj de abordo sólo han pasado 2 días desde la batalla. Noriko busca el puente de mando con la ilusión de poder volver a ver a su padre, pero en la explosión que hubo desapareció. El propio entrenador rescata a Noriko de la nave "fantasma" antes de que se les agote el tiempo. Cuando vuelven a la Tierra se encuentran que la astronave "Exelion" ha sido terminada en este tiempo. ¡Caramba! ¡cuánto se parece a los destructores del imperio de Star Wars!, no sé, no sé...

Esto es lo que mejor está tratado en la serie: el shock que le produce a uno haber pasado 10 minutos fuera y que en la Tierra hayan pasado 6 meses. Tras cada misión (a alta velocidad) tendremos el mismo tipo de desfases temporales, que causarán por ejemplo que Noriko vea a una de sus compañeras de academia ya casada y con una hija cuando para ella sólo han pasado unas semanas.

Luego está el tema del último capítulo, que está rodado íntegramente en blanco y negro. Las causas pueden ser muchas: "Para dar un nuevo efecto artístico", "se quedaron sin presupuesto", "hubo huelga de coloristas en el estudio", "algún capullo vertió lejía en los acetatos"...el caso es que cuando llevas un rato viéndolo te acostumbras y no le das importancia. La historia es lo que prima.

Los malos malosos

Pero veamos, me estoy dejando algo...¡Aún no he hablado del enemigo! Nuestras protagonistas se enfrentarán a una legión alienígena con apariencia de insectos. Además, su sistema biológico ha evolucionado lo suficiente como para desplazarse a la velocidad de la luz y entrar en el "subespacio Warp", esteeee, Lázaro, entre los bichos que has estudiado en tu carrera ¿alguno hacía estas cosas?.



A todo esto... ¿y por qué se supone que nos atacan en esta ocasión los extraterrestres?. Pues no, no creo que sea para lo de siempre, (invadir la Tierra y hacerse unos chaletitos en la Costa del Sol). Sencillamente, la presencia humana y su posibilidad de hacer viajes interestelares pone en peligro su supervivencia. Conocida la habilidad humana de devastar los ecosistemas que pisa, no me extraña que quisieran eliminarnos. Y como diría Harry el Sucio: "El universo no es lo suficientemente grande para los dos..."

GUNBUSTER la bestia

Hablemos ahora del robot que da título a la serie. Gunbuster consta de dos partes: La Buster Machine 1 (pilotada por Noriko) y la Buster Machine 2 (pilotada por Amano), las cuales se unen para formar un robot con forma humana.

¿Qué Mazinger puede lanzar los puños? ¿y qué?, Gunbuster tiene misiles en todos sus dedos (*Buster Missile*) y además en las palmas tiene una infinidad de rayos láser auto-enfocados (*Homing Laser*). También tiene un rayo en la frente (*Buster Beam*) y unos zapatos con suelas de cuchillas para dar la (*Super Lightning Kick*), mejor que no te pise si te lo encuentras en el autobús.

¿Qué nos atacan 20000 alienígenas a la vez? ¡Sin problemas!, desplegamos el "*Buster Shield*", un pedazo de campo energético con forma de capa que para sí quisiera el mismísimo Zorro...

Y por último tiene en ambos brazos y piernas un cerro de mega-electrodos (*Double Buster Collider*) que te pueden clavar y hacerte a la parrilla si le apetece. O sea, como decimos en mi barrio: "¡Que te cagas!"

Y para que vean que no nos andamos con chiquitas. Si nos atacan unos cuantos billones de alienígenas, ¡pues nada!, cogemos el planeta Júpiter, lo apretamos un poquito hasta que alcance el radio de Schwarzchild y cuando nos apetezca se lo tiramos al centro de la flota. Luego, con una vulgar chinita hará que se supere la masa crítica y... ¡flus! convertimos a Júpiter en un mini agujero negro que se encargará de vaciar de bichos la galaxia... limpio y efectivo ¡sí señor!.

Ni Gundam, ni Evangelion, ni porras, el robot DE FI NI TI VO es ¡GUNBUSTER!

Santiago Tejero
rolativi@eucmos.sim.ucm.es

NEON GÉNESIS EVANGELION

Pese a la apatía que nuestro jefe muestra hacia la serie, no podíamos hacer un especial de Gainax y no reseñar debidamente una de sus más notables trabajos (que no el que más necesariamente). Eso sí, Shin Seiki EvAngelion, Neon Genesis EvAngelion, Neogenesis EvAngelion o como queráis llamarla es indiscutiblemente el "Anime de Mechas de los 90", y ahora veréis porqué.

Si hay una pauta inmutable en todas las obras del estudio **Gainax** es la originalidad. Son especialistas en revolucionar géneros e incluso en crear nuevos ya no en animación sino en software de entretenimiento -saga *Princess Maker*-. *Honneamise no Tsubasa - Royal Space Force* (1987) fue de los primeros largometrajes de animación destinados a un publico adulto, y con el tiempo obtuvo el debido reconocimiento; *Top o Nerae! Gunbuster* (1988) fue el pelotazo de los space opera; *Fushigi no Umi no Nadia* (1990) de los animes de aventuras; *Otaku no Video* (1991) fue el colmo de la originalidad y salvó al estudio de la ruina; *Shin Seiki EvÁngelion –SSE en adelante–* (1995) lo fue del género de mechas; y *Kareshi Kanojo no Jijoo* (1998), pese a todo pronóstico, lo está siendo del shojo. Pero volvamos al motivo de este artículo, SSE, ya que no es mi objetivo el analizar la historia del estudio. Hacía tiempo que Gainax había desaparecido del panorama internacional, cuatro años para ser exactos, cuando, en septiembre de 1995, todas las revistas del sector comenzaron a anunciar que el periodo de latencia de Gainax había llegado a su fin. Nadie sabía a ciencia cierta qué era aquello que se escondía bajo el enigmático nombre de Proyecto Eva. Aunque todos sabían que debía de ser algo importante; y lo fue. De otro modo, no habría superado con creces todos los récords de audiencia fijados anteriormente, ni hubiese acaparado la atención de todos al nivel en que lo hizo.

Con un total de 26 episodios (en antena desde el 4 de Octubre de 1996 hasta el 27 de Marzo de 1997) y dos películas, SSE retoma las viejas premisas de las historias de robot gigantes que ya tratamos en el número 5, y les da un lavado de cara del todo necesario. La misma renovación que en los ochenta supuso *Macross* respecto a los clásicos *Mazinger Z* y compañía de los setenta. Esto era ni más ni menos que lo que el señor **Hideaki Anno** se traía entre manos. Junto a él, otros de los grandes mitos del estudio volvían a la carga, destacando a **Yoshiyuki Sadamoto** como la mano que inspiró vida a los personajes con su espectacular diseño, y a **Shiro Sagisu** como su música.

GENESIS 1:1 – DE LO QUE VA ESTO

El argumento... y todo, de hecho, es bien conocido en las fechas que corren. Rara, por no decir inexistente, es la revista que no lo ha repetido una y mil veces, pero para no ser los únicos que no lo han hecho, que sean mil una.

Nuestro protagonista es Shinji Ikari, un joven de 14 años que acaba de llegar a la ciudad a petición de su padre, Gendou. Estamos en el año 2015 y la ciudad es Tokyo-3, nueva capital fortificada de Japón, aún en construcción. El primer Tokyo y muchas otras ciudades costeras de todo el mundo yacen ahora bajo las aguas debido a una catástrofe ocurrida en la Antártida años atrás, el Segundo Impacto. La colisión de un enorme meteorito en la montaña Markam según rezan los libros de historia de la época.

Shinji no sabe para qué lo quiere su padre puesto que

STAFF

Planning: GAINAX/Project EVA
Director: Hideaki Anno
Directores Adjuntos: Masayuki y Tsurumaki Kazuya
Diseño de Personajes: Yoshiyuki Sadamoto
Diseño de Mechas: Hideaki Anno e Ikuto Yamashita
Director de Arte: Hiroshi Kato
Historia Original y Planning: GAINAX
Música: Shiro Sagisu
Animación del Opening: Takeshi Honda y Shinya Hasegawa
Animación del Ending: Masayuki
Relaciones Publicas: Rei Anami (TV Tokyo) e Hiroki Satou (GAINAX)
Productores: Noriko Kobayashi (Tokyo TV) y Yutaka Sugiyama (NAS)
Productores de Animación: Motoki Shokuda, Shuuji Uchiyama y Hakushi Yamaga

hace años que le "abandonó a su suerte" por causa mayor (bueno, si es que es causa mayor el "salvar" a la humanidad). Pero sabe que no quiere estar ahí. Entonces aparece el Ángel: una criatura enorme sin demasiadas buenas intenciones. Ikari se queda paralizado ante el combate que se desarrolla ante él cuando otro coloso, un robot, se interpone entre el hasta entonces imparable Ángel.

Es entonces cuando hace acto de aparición Misato Katsuragi, la enviada de su padre, que a los mandos de su coche le saca de ese lugar. De repente, una explosión: el coche vuelca por causa de la onda expansiva, pero están bien. Su padre, Gendou Ikari, es precisamente el artífice del robot que se enfrentó a esa criatura a la que llaman Ángel. Y se encuentra al mando de NERV, una poderosa organización que había permanecido en el anonimato hasta ahora. Llevaban 15 años preparándose para esto: desde que el Segundo Impacto sucedió por causa de un Ángel. Ahora está ahí otra vez, y sólo su hijo, Shinji, puede salvar la situación ya que la otra piloto, Rei Ayanami ha resultado herida en el combate antes de poder acabar con la amenaza.

Sin ningún tipo de conocimiento o práctica, Ikari se ve obligado por las circunstancias a pilotar una de esas "unidades Evangelion" para luchar contra un ser del que nada conoce salvo su increíble poder. Es fácil, sólo hay que pensar que movemos la pierna y el robot la moverá. Su EVA cae al suelo inmóvil y Sachiel, el Ángel, comienza a castigarlo duramente. De repente todo ha pasado; Ikari está bien y Sachiel ha sido destruido por un inexplicable pero oportuno ataque de furia del *arma*. *¡Un momento! ¿Desde cuándo las armas actúan por su propia cuenta?* Desde que todo comenzó. *¿Qué comenzó?* La batalla final por la humanidad. La lucha por evolucionar para adaptarnos o de ser adaptados para evolucionar. El combate en el que Shinji tendrá la última palabra, para bien o para mal.

Pues bien, si simplificamos el argumento nos queda más o menos lo mismo que con el 99% de series de mechas... es decir: joven a los mandos de robot gigante para salvar a todos. [estribillo:] gigante malo ataca base buenos y gigante bueno mata gigante malo. Pasa algo para rellenar el resto del capítulo y... estribillo, vv

Pero decir que EvÁngelion es eso es como decir que *Macross* lo es, y eso, queridas lectoras, es blasfemia y está muy mal (Santa Minmei podría castigaros por ello ^_^). SSE es una historia con tanta innovación y detalle que no deja indiferente a nadie. O la odias o te encanta. En cualquier caso esta es la primera serie donde se toman en serio temas como el despliegue de medios necesario para hacer realidad una "máquina" de las características de los EVAs; donde los personajes son el verdadero centro de la historia y no los combates; donde se rompe con la moda de los "robots gundam"; donde se pasa del humor desternillante al drama lacrimógeno.

SEIYUUS

Shinji Ikari: Megumi Ogata
Rei Ayanami: Megumi Hayashibara
Sohryu Asuka Langley: Miyamura Yuuko
Touji Suzuhara: Tomokazu Seki
Ritsuko Akagi: Yuriko Yamaguchi
Kensuke Aida: Tetsuya Twanaga
Kaji Ryouji: Kooichi Yamadera
Misato Katsuragi: Kotono Mitsuishi

GENESIS 1:2 – PERSONAJES

El eje motriz sobre el que gira toda la historia no es otro que las relaciones entre los personajes de la misma. Nunca sabemos a ciencia cierta qué hay entre un personaje y otro. Incluso concluida la serie caben dudas. Y ahí es donde está la gracia. Rara vez como esta nos encontramos con personajes que actúan por su propia voluntad y sentimientos; que incluso son capaces de llegar a decir cosas de las que luego se arrepienten, sintiendo desesperanza al no haber podido expresar lo que realmente sentían. Logran romper los estereotipos de protagonistas. Eso por no hablar de que en SSE pocas cosas son lo que parecen. Por esto, y escudándome en que la serie ya ha sido vista aquí al completo, voy a largar cosas que normalmente no haría por respeto a quienes aún no la han visto. Para estos, mejor que pasen al siguiente apartado. Ahora bien, si eres de las que no se han enterado de nada o tienes tus dudas, voy a intentar aclarar la historia a través de los protagonistas de ésta.

Nombre: Shinji Ikari
Edad: 14 años (cumple años el 6 de Junio)
Cargo: 3º Niño (EVA-01)
Grupo Sanguíneo: A
Frase: "No reconozco este techo." "¿Por qué he de luchar contra los Ángeles?"

Es el claro protagonista de la historia, el Tercer Niño. Perdió a su madre cuando era muy joven y ha estado viviendo bajo la tutela de un conocido de su padre hasta los 14 años, momento en el que fue llamado por este. Sin embargo, no se instaló con él, sino que lo hizo en el apartamento de su oficial superior, Misato Katsuragi. Teniendo una personalidad introvertida, siempre piensa en cómo es visto por los demás. Y ya que tiene dificultades para expresarse y comunicarse con los demás, frecuentemente se empeña en evitar repetir problemas y desobedecer ordenes. Sin saber cómo ni por qué, tiene una extraordinaria capacidad para sincronizarse con su unidad EVA. El motivo de esta capacidad radica en la unión que existe entre el EVA-01 y su madre y en la propia unidad. Tan importante es, que al final de todo y con un poco de ayuda de Rei y Lilith, podrá decidir qué es y qué no es real en su mundo. Su Tercer Impacto. De ahí que los últimos episodios de la serie se centren en una especie de psicoanálisis de Shinji y los demás; y de por qué, cuando él se acepta a sí mismo, acepta a toda la humanidad -salvándonos con ello-.

Nombre: Gendou Ikari
Edad: 48 años (cumple años el 29 de Abril)
Cargo: Comandante de NERV
Grupo Sanguíneo: A
Frase: "Si vas a hacerlo, no pierdas el tiempo. ¡Y si no, vete!"

Este personaje es uno de los que más secretos oculta y por eso empezamos por él. Su historia se remonta a la época en la que conoció a una estudiante de la Universidad de Kyoto llamada Yui Ikari (el verdadero apellido de Gendou era Rokubungi -sextante en japonés- pero al tener más prestigio la familia de Yui, fue Gendou el que cambió el suyo) con la que terminó casándose. Algunos dijeron que lo hizo sólo por su dinero e influencia, pero lo cierto es que la amaba, al menos tanto como al poder que le facilitaría. Tiempo después de casarse pasó a ser el presidente del Instituto de Investigación para la Evolución Artificial, una fachada para las investigaciones del "Proyecto E" (la creación de los EVAs). Y tras la muerte "accidental" de su esposa, pasó también a participar de forma activa en el "Proyecto Adam" (establecer contacto y capturar a la forma de vida anunciada por los Rollos de Mar Muerto, el primer Ángel aparecido en la Antártida) y en el "Proyecto de Complementación Humana" (una especie de intento de superar a Dios adelantándonos a sus planes para con nosotros). Para todo ello y mediante el respaldo de SEELE (una poderosa sociedad secreta formada por las personas más influyentes del planeta; algo así como los iluminati), creó NERV. Sin embargo, tras la muerte de Tabris, el último Ángel, NERV pasó a convertirse en un estorbo para los planes del comité.

Nombre: Rei Ayanami
Edad: 14 años (cumple años el 14 de Septiembre)
Cargo: 1º Niño (EVA-00)
Grupo Sanguineo: desconocido
Frase: "...". "Ikari, ¿no te gustaría ser uno conmigo? ¿No quieres que estemos unidos en cuerpo y alma? Es una sensación muy agradable"

Esta chica fue creada utilizando el ADN de Yui Ikari en combinación con el de Lilith; preparándose multitud de copias suyas de modo que si algo le pasaba a la que actualmente contenía el "alma" (también extraída, o derivada, de Lilith), pudiese ser reemplazada por otra. Al comienzo de la serie estábamos ante la segunda Rei (a la primera la mató la Dra. Naoko Akagi) y después de su combate contra el 16º Ángel -donde muere- vemos a la tercera Rei. Las personalidades de cada una son distintas pese a ser el mismo alma. Esto se debe al ambiente en el que se desarrolla el traspaso.
Gendou la cuida como si viera en ella a la propia Yui, pero como es habitual en él, la utiliza para sus propósitos. Al final, Rei será quien tome las riendas del destino de la humanidad traicionando a Gendou en favor de su hijo, Shinji.

Nombre: Sohryu Asuka Langley
Edad: 14 años (cumple años el 4 de Diciembre)
Cargo: 2º Niño (EVA-02)
Grupo Sanguíneo: O
Frase: "Shinji, ¡eres un tonto!"

De nacionalidad estadounidense a pesar de ser un cuarto japonesa y un cuarto alemana. Es una chica muy enérgica, competitiva e inteligente -ya se ha graduado en la universidad-, pero, todo hay que decirlo, antipática. Sin embargo, en realidad es una persona que ha sufrido mucho a causa del suicidio de su madre y se escuda de los demás con su arrogancia.
Al principio se jacta de tener un nivel de sincronización más alto que el de Shinji, pero terminará perdiendo la capacidad de sincronizarse con su EVA a causa de ciertos cambios metabólicos -la regla, vamos-. Por suerte, al final recobrará duplicada su capacidad (ofreciendo de paso una de las mejores escenas de combate de todos los tiempos en The End of Evangelion).

Nombre: Yui Ikari
Edad: Fallecida en el 2004 a los 27 años
Cargo: Miembro del Proyecto E y SEELE
Grupo Sanguíneo: desconocido
Frase: "No eres feliz, ¿verdad?"

Por la época en la que conoció a Gendou en la Universidad de Kioto, Yui formaba ya parte de SEELE, y tras casarse con él comenzaron a trabajar juntos en el Proyecto E. Dio a luz a un niño, Shinji, y murió durante un experimento. No obstante, su alma quedó en el interior del EVA-01. Y de hecho, parece que esté accidente fue planeado con su consentimiento.

Nombre: Kouzou Fuyutsuki
Edad: 58 años (cumple años el 9 de Abril)
Cargo: Subcomandante de NERV
Grupo Sanguíneo: AB
Frase: "Gendou, dale a Yui recuerdos de mi parte"

Conoció a Gendou a través de Yui, una de sus alumnas de Metabiología en Kyoto, donde daba clases.
Kouzou tenía una relación muy especial con Yui y miraba con recelo a Gendou, del cual no se escuchaban demasiadas cosas buenas.
Sin embargo, tras el Segundo Impacto comenzó a colaborar con él.
No se sabe mucho más, pero lo que es seguro es que se trata de uno de los personajes con más sentido común de la serie.
Pese a esto no logra hacer gran cosa para evitar lo que se le viene encima.

Nombre: Keel Lorentz
Edad: desconocida
Cargo: Presidente del Comité de Complementación Humana / Director de SEELE.
Grupo Sanguíneo: desconocido
Frase: "El tan esperado momento ha llegado". "Nosotros extenderemos la muerte"

Nada se sabe de este personaje, sólo que es mitad humano mitad maquina, que está al frente de todo el fregao y que llegada la hora decidirá dejar de respaldar a Gendou para convertirse en el peor de sus enemigos. Cree que el siguiente paso evolutivo debe de ser provocado por el 3º Impacto.

Nombre: Kaworu Nagisa
Edad: 14 años (cumple años el 13 de Septiembre)
Cargo: 5º Niño (EVA02)/17º Ángel (Tabris)
Grupo Sanguíneo: desconocido
Frase: "La Vida y la Muerte son equivalentes". "Sólo una forma de vida podrá ser elegida para recibir el futuro"

Fue enviado por SEELE a NERV no se sabe muy bien si como prueba o como intento de provocar el Tercer Impacto, o ambas cosas. De características muy similares a las de Rei, Kaworu es distinto al resto de Ángeles en el sentido de que está a medio camino entre estos y los humanos. Puestos a especular, soy de la creencia de que además de ser el 5º niño y el 17º Ángel es también el 2º (después de todo, la fecha de su nacimiento coincide con la del Segundo Impacto); probablemente capturado por SEELE en estado embrionario y alterado genéticamente para servir a los propósitos del Tercer Impacto tal y como el Comité desea. Tenía un sorprendente nivel de sincronización con el EVA. Ikari acabó con su vida pese a que habían hecho buenas migas. -_-U Aunque se podría decir que fue un suicidio puesto que fue Kaworu quién le dijo a Shinji que lo matase para que la humanidad pudiese vivir.

Nombre: Naoko Akagi
Edad: Fallecida en el 2008
Cargo: Científico creadora del sistema de ordenadores MAGI
Grupo Sanguíneo: desconocido
Frase: "Soy terrible. Sólo actúo como una madre cuando me conviene"

La madre de Ritsuko, que se suicidó tras matar a la primera Rei tirándose desde el centro de control sobre MAGI. Construido por ella, MAGI en cierto modo conserva parte de su esencia ya que cada uno de los ordenadores funcionan según un patrón de razonamiento lógico suyo: Melchor-1 el de científica, althasar-2 el de madre y Casper-3 el de mujer. El motivo de que matase a Rei fue que se burlaba de su relación con Gendou.

Nombre: Kensuke Aida
Edad: 14 años (cumple años el 12 de Septiembre)
Cargo: Compañero de Shinji
Grupo Sanguíneo: desconocido
Frase: "Quiero verlo, al menos una vez antes de morir"

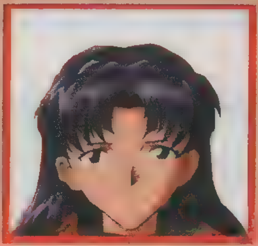
Es un otaku militar (le encantan las imitaciones de armas, complementos...). Además, siente una gran pasión por los EVAs, y le encantaría estar en el lugar de Shinji. Su mejor amigo es Touji, también compañero de clase. Nunca se separa de su cámara / televisor / radio-acuatica y en ocasiones está mejor informado de la situación en NERV que el propio Shinji.

Nombre: Kaji Ryouji
Edad: 34 años (cumple años el 17 de Junio)
Cargo: Dpto. de Vigilancia Especial de NERV/Dpto. Investigación del Ministerio del Interior del Gobierno Japonés/Espía de SEELE
Grupo Sanguíneo: A
Frase: "Todo lo que deseo es acercarme a la verdad". "Misato, si nos volvemos a ver te diré lo que no pude decirte hace ocho años. Adiós"

Estuvo saliendo con Misato hace años, pero tiene cosas más importantes que hacer. Y es que este curioso hombre es ni más ni menos que un agente doble con el único objetivo de descubrir la verdad. Llegó a Japón desde la rama alemana de NERV junto al 2° Niño, el EVA02 y el embrión de Adam (que como se ve en una de las ediciones de The End of Evangelion, fue implantado en la mano de Gendou por deseo suyo). Finalmente, se labró demasiados enemigos y terminó siendo asesinado por un disparo de un sujeto desconocido. El fruto de todo su trabajo quedó tras su muerte en manos de Misato, a quien amaba.

Nombre: Pen-Pen
Edad: 3 años
Cargo: Ser objeto de reproducciones en peluche, o como dirían en Otaku no Video... "Mascots!"
Grupo Sanguíneo: desconocido
Frase: "..." (versión MV), "gcrrrrrr, mgree" (versión original)

El personaje más absurdo que pese a que en un principio parece el alivio cómico termina sin aliviar nada. Es un pingüino de balneario (le gusta el agua caliente) que vive en una especie de nevera en la casa de Misato, su mejor amiga. El personaje está inspirado en Toshio Okada, uno de los fundadores del estudio Gainax y del que posiblemente podáis leer algo en este especial. ¿Por qué? Pues porque su cuarto era como un congelador ya que era pequeño y tenia el aire acondicionado al máximo.



Nombre: Misato Katsuragi
Edad: 29 años (cumple años el 8 de Diciembre)
Cargo: Mayor Jefe del Cuartel de Operaciones Militares y del Departamento Táctico
Grupo Sanguíneo: A
Frase: "(llorando) Idiota, cómo has podido ser tan tonto". "He de hacer todo cuanto pueda. De otra manera, me arrepentiré de esto por siempre"

Fue una de las componentes del grupo que estuvo presente durante el Segundo Impacto en la Antártida y una de las pocas supervivientes. Fue salvada por su padre, a quien odiaba y esto le causó un profundo trauma que se manifestó durante muchos años después del Segundo Impacto en forma de agnosia, es decir, la perdida de la capacidad de convertir las sensaciones en percepciones (por lo que quien la sufre no es capaz de reconocer a personas ni objetos). Con el tiempo logró recuperarse para integrarse en el equipo de NERV y así poder vengarse de los ángeles, los responsables de la muerte de su padre (de hecho, la cruz que lleva es un símbolo de éste). Siendo la responsable del mando militar de los EVAs comenzará a sospechar de las intenciones de Gendou. Sospechas que se verían dilucidadas tras leer la información contenida en el microfilm que Kaji le dio poco antes de su muerte. Además es una de las personas que más contacto tienen con los pilotos, lo que hace que establezcan una relación especial; sobre todo con Shinji, con quien vive.

Nombre: Maya Ibuki
Edad: 24 años (cumple años el 2 de Julio)
Cargo: 2ª Teniente / Operadora de Ordenadores y Monitorización del nivel de desincronización de los pilotos
Grupo Sanguíneo: A
Frase: "Imposible, no es posible. El nivel de sincronización de la unidad 01 es superior al 400%"

Ahhh... Maya... Por ella suspiramos todos los otakus informáticos. Con un carácter muy afable, es honesta, sincera y muy inteligente. Respeta mucho a Ritsuko, su superior. Por desgracia, no se le da mucha importancia durante la serie.

Nombre: Ritsuko Akagi
Edad: 30 años (cumple años el 21 de Noviembre)
Cargo: Responsable del Departamento de Desarrollo Tecnológico (Proyecto E).
Grupo Sanguíneo: B
Frase: "Mamá, el otro día conocí a una chica; se llama Misato". "La gente siempre me trata manteniendo las distancias"

Amiga de Misato desde su época universitaria. Estaba un poco celosa de la misma y su relación con Kaji.
Al igual que su madre terminó cayendo en una relación adúltera con Gendou Ikari y vengándose del mismo a través de Rei ya que destruyó todas las copias existentes -Salvo a Rei 3-.
A causa de esto fue puesta bajo aislamiento dentro de los Cuarteles Generales de NERV. Por lo general tiene una actitud muy fría y muestra cierto despecho hacia el sexo masculino (de hecho tiene una relación un tanto rara con Maya).

Nombre: Touji Suzuhara
Edad: 14 años (cumple años el 26 de Diciembre)
Cargo: 4º Niño (EVA-03)
Grupo Sanguíneo: desconocido
Frase: "Eres el único que está contento de ver batallas reales"

Entra en la vida de Shinji apalizándole por considerarle responsable de las heridas de su hermana tras el ataque del 3º Ángel. Sin embargo, comprenderá que si su hermana no murio es gracias a Shinji por lo que terminan haciendo las paces y siendo amigos. Posterior-mente se convertirá en el 4º Niño al pilotar la unidad 03. Pero algo trágico le sucede ya que en su primera confrontación casi pierde la vida a manos del propio EVA-01 cuando el 03 pasa a ser controlado por un Ángel, Bardiel, y el 01 por el Dummy Plug (algo así como el piloto automático de los EVAs... un poco bestia el chico). En este combate perderá un brazo y una pierna, pero salvará la vida. Como curiosidad totalmente inútil -tengo que rellenar espacio ;-)- decir que en la versión original habla en el dialecto de Osaka.

GENESIS 1:3 - LAS PELICULAS

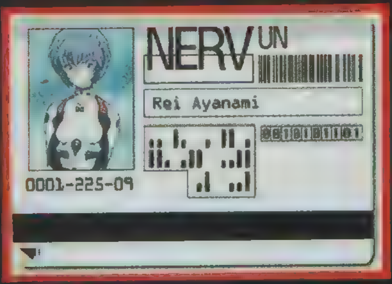
Como bien sabréis ya, existen dos películas: *Death&Rebirth* y *The End of Evangelion*. No son tres ni cuatro ni ocho, sólo dos; todo lo demás que hayáis escuchado no son películas nuevas sino que simplemente son nuevas versiones con escenas retocadas y poca cosa más. Es más, en realidad podríamos decir que sólo existe una película y media. Esto es así porque Death es una especie de resumen de los 24 primeros episodios de la serie a través del cual podemos aclarar algunas cosas. Rebirth sí que es metraje totalmente nuevo y vendría a retomar la serie donde quedó en el episodio 24, es decir, tras la muerte de Tabris.
Pero eso no es todo ya que The End of Evangelion también consta de dos partes: *Air* y *Magokoro o kimi ni*. Air no es ni más ni menos que Rebirth. El final de la película anterior, es ahora el principio de la segunda, siendo Magoko la continuación y final definitivo de todo este embrollo. En éste, por cierto, encontrareis algunos trocitos de imagen real donde podréis ver, entre otras, a la incomparable Megumi Hayashibara, seiyuu de Rei en la versión original.
Ya ni sé cuantas veces he repetido este cacao pero no importa. Lo que importa es que esté la cosa clara, porque en caso de que ese constante -pero por ahora irrealizable- rumor de que las películas serán editadas en España se haga realidad no me gustaría escuchar más cosas raras.
En fin, ambas películas fueron estrenadas durante el 97, en Marzo y Julio respectivamente y cuentan con una calidad irreprochable (en ciertas escenas se roza la perfección absoluta en cuanto a animación y movimiento de cámara se refiere).
Y ahora, para las impacientes, voy a mencionar los acontecimientos más destacables que tienen lugar en este nuevo final, continuación de la serie; así que ya sabéis. Yo personalmente no recomiendo para nada que leáis más de este apartado, pero vosotras tenéis la última palabra.

Bueno, como he dicho, la cosa comienza tras la muerte de Tabris. La organización secreta SEELE intenta tomar el control de NERV y con ello de los EVAs, por la vía pacífica; es decir, pirateando el ordenador MAGI. Para ello utilizan a los otros ordenadores MAGI situados por todo el mundo (cinco al menos), pero gracias a los conocimientos y destreza de Ritsuko (a la cual liberan para que haga el "*trabajito*") fracasan. MAGI está ahora totalmente protegida mediante la Barrera de Protección 666. Es entonces cuando convenciendo al gobierno japonés de que NERV trata de provocar el Tercer Impacto, hacen que este use a la JSSDF (Fuerza Estratégica para la Autodefensa de Japón) para atacar

directamente el Geofront.
Defenderse de ángeles es una cosa, pero hacerlo de seres humanos entrenados otra. NERV no cuenta con demasiadas defensas con Shinji en estado depresivo tras haber matado a su amigo Kaworu; Asuka en cama en estado catatónico tras el ataque que sufrió; y Rei más rara que nunca –es la tercera– en paradero desconocido. De este modo, y después de un ataque brutal que deja el Geo-front al aire libre destruyendo con ello todo Tokyo-3, NERV comienza a ser rápidamente invadida. Asuka es puesta a salvo dentro de su EVA, y Misato va a buscar personalmente a Shinji antes de que los soldados del JSSDF (que tiene orden de matar a los pilotos) le encuentren. Y le encuentran, pero por suerte para Shinji, justo cuando van a matarlo aparece Misato fulminando a los soldados. Por su parte, Asuka logra descubrir el alma de su madre en el interior del EVA-02, recobrando la consciencia y plantándole cara a las fuerzas invasoras. En cuestión de segundos, se deshace de toda amenaza, pero pierde la fuente de alimentación externa.
Ahora, sólo cuenta con tres minutos de autonomía y es cuando SEELE decide desplegar su última carta: los nueve EVAs de Producción en Serie (con energía inagotable sin cables, capacidad de regeneración, copias de la Lanza de Longinus, alas y un montón de mala leche en sus dummy plug).
Mientras tanto, abajo, Misato y Shinji huyen por sus vidas, pero una explosión les alcanza. Shinji parece que quiere morir, y Misato se lo reprocha. Tras el emotivo discurso, le besa empujándolo al interior de un elevador. Shinji está ahora solo y se da cuenta de que tiene sangre en la boca: Misato estaba herida... y entonces llora porque sabe que nunca la volverá a ver.
De nuevo con Asuka, la verdad es que se sale. No sólo logra que no la destruyan sino que además es ella quien hace lo propio con los otros EVAs. Entonces, cuando todo parece haber acabado, se queda sin energía; los EVAs de Producción en Masa comienzan a regenerarse y, tras hacerlo, literalmente se comen al EVA-02... matando a Asuka.
Ritsuko también muere, a manos de Gendou, ya que ésta había intentado activar la orden de autodestrucción de MAGI. Y ahora sí que se arma. Shinji estalla en cólera y vemos al EVA 01 como nunca antes, pero de nada sirve puesto que el Tercer Impacto ya ha comenzado.
Los EVAs de Producción en Masa comienzan el rito mordiendo las alas desplegadas por el 01 y Rei se une a Lilith traicionando a Gendou (a este hombre no lo quiere nadie). A partir de aquí, no puedo explicaros más puesto que asistimos a un desfile de escenas en las que sucede el Tercer Impacto con ración doble de paranoias y ralladas.

GENESIS 1.0 - LA MEJOR O LA PEOR

Antes de nada he de deciros que en la vida os creáis un artículo así por las buenas. Es decir, quienes escribimos estos somos seres humanos (bueno, en realidad no... sin irme más lejos, yo no soy un simple humano... soy Darth Emetrius, un jedi oscuro ¬_¬) y como seres humanos nos equivocamos, desintencionadamente o no. Mujer, por lo general se suele confiar en nuestra buena fe y criterio, pero siempre es bueno compaginar varias opiniones; y por supuesto, ver el manga o anime para formar una opinión propia.
Vale, a qué venía todo este rollo.



Pues muy sencillo. Venía a cuento de que últimamente parece que hay una moda. Hace, pongamos, 6 meses, todas las revistas alababan la serie. Últimamente, parece que la tendencia es criticar a trote y moche cada detalle. He leído tonterías tales como que la serie no la había realizado Gainax, que sólo habían puesto el dinero; o que esas escenas de paranoias de los últimos episodios son así porque no tenían más fondos. Esto son estupideces que caen por su propio peso pero hay otras que no son tan obvias y que pueden llevar a engaño. Por esto, os recomiendo que jamás en la vida fundéis vuestra opinión en la de otra persona, sino que lo hagáis por vosotras mismas. Esto es aplicable a todo el mundo y a todas las posturas, tanto las buenas, como las malas y todos los tonos de grises intermedios (*NdL: (Aplausos)*)

Pues bien, Shin Seiki Evangelion es en mi muy humilde y sincera opinión una serie excelente en todos los sentidos. Puede que no sea lo

mejor que ha hecho Gainax en su vida, puede que no sea lo mejor que se ha visto nunca, pero lo que es seguro es que es una gran serie. Olvidando los puntos en los que todo el mundo coincide (buena y bien seleccionada música, excelente diseño, renovación del género...) intentaré hacer de abogado del diablo (una vez más desde el artículo de I"s del especial **Katsura**) de los que se suelen despotricar más.

Para empezar, esas pausas en la acción que parecen interminables (escenas del ascensor, muerte de Tabris y alguna que otra más) que a todo el mundo parecen agobiar, están precisamente para eso, para crear tensión. Idem de todas las ralladas de los últimos episodios con la salvedad de los dos últimos. En los dos últimos, el 25 y 26, al principio no te enteras de nada, no sabes a cuento de qué viene todo eso ni si no hubiese sido más fácil –y satisfactorio para la mayoría– poner un *final como diox manda*. Pero os aseguro que cuando veáis las películas –y parece que finalmente y contra todo pronóstico así será... en un par de años–, y veáis de nuevo los episodios os pasará que diréis: "¡anda! Qué curioso, pero si lo entiendo". Una vez leí que Evangelion era una especie de enorme puzzle en el que faltan piezas. Yo más bien diría que es un puzzle donde las piezas que faltan las tienes que poner tú.

Alguna de vosotras, y con toda probabilidad Lázaro (sé que vas a llenar este artículo de tus notitas malditas (*NdL: No, precisamente porque me pasé en el de I´´s me estoy conteniendo todo lo que puedo para compensar*)) pensará que todo esto son tonterías. Lo que es más, pensaréis que vale, muy bonito, pero que una serie no debe depender de una película posterior para que se pueda entender y menos aún de las paranoias que te quieras montar tú sola. Pero es que Evangelion no es una serie cualquiera; después de todo Hideaki Anno está loco y nosotras más por hacerle caso (*NdL: Y mucho más por dejaros los duros en ese timo*). Pero a veces, lo que hace divertido este mundo son precisamente esos locos, que en momentos de brillante delirio rompen con lo establecido. En fin, me doy por satisfecho si he logrado lo que quería, haceros pensar en todo esto a vosotras, y no daros la simple opinión de un triste articulista que cree ser un personaje ficticio de una galaxia muy lejana.

GENESIS 1/2 - EN ESPAÑA

Parece que fue ayer cuando **Manga Films** comenzó a editar bajo el sello **Anime Video** los episodios de SSE. Fueron un total de 9 cintas con tres capítulos cada una salvo la última que sólo contenía dos. La espera que tuvimos que soportar entre cinta y cinta fue realmente tediosa y conozco a más de una –yo por ejemplo– que no pudo aguantar y se vio la serie entera en japonés sin entender ni papa. Y esas gentes fueron las que descubrieron con pavor, como en la versión española faltaban toda clase de detalles, ya no en la traducción (evidentes sin necesidad de ver la versión original) sino sencillamente

técnicos (¿dónde están los gruñidos de los EVAs? ¿por qué Pen-Pen es mudo?...). Pero bueno, no voy a quejarme pues como dijo una vez alguien de esta revista a quien todas conocéis, más vale anime mal editado que no editado.
Al poco de salir las primeras cintas, Norma, que había establecido hacer un lanzamiento conjunto con Manga Films, lanzó la adaptación al manga de *Yoshiyuki Sadamoto*. También había fallos, los clásicos de **Norma**, pero aun así, y al igual que el anime, las ventas se dispararon siendo necesaria una reedición

(cosa que sólo recuerdo haya pasado con *Dragon Ball* y con... con... con *Dragon Ball Z*). Más tarde, cuando contó con el material del cuarto tomo, sacó dos números más. Y dentro de algo de tiempo puede que veamos más porque Sadamoto ha anunciado que va a retomar el manga donde lo dejó por falta de tiempo.
Antes, durante, y después de todo esto pudimos ver *Evangelion* hasta en la sopa. Fanzines, artículos, números especiales de todas (*NdL: De CASI todas, que algunas aún conservan algo de dignidad e independencia*) las revistas del sector, el libro de ilustraciones editado también por Norma (he de reconocer que en esta ocasión lo hicieron muy bien), toneladas de merchandising en los salones y tiendas, los episodios en Vía Digital... pero lo cierto es que queremos más –yo al menos–.
En cuanto a las otakus, bueno, yo creo que hay de todo. A muchas os ha gustado, a otras no tanto. Algunas habéis comprendido la serie y muchas no tanto; pero por norma general, *to'diox* ha visto la serie... aunque sea para despotricar.
Buff, que pesadilla, esto es peor que empollar para un examen. ¿Cuántas páginas llevo ya? Ummm... joder, creo que son suficientes para jubilarme en algún asteroide perdido lleno de asiáticas adolescentes. Ya os escribiré alguna vez desde allí... Sayonara amigas –y si alguna se quiere venir conmigo, no tengo ningún problema eh, soy muy capaz H_H–.

Miguel Michán "EM3"
gainax-owner@onelist.com

¿Por qué atrae tanto Evangelion?

Evangelion se considera ya por much@s como una serie de culto que marca un antes y un después. Incluso se ha llegado a decir que ya nada volverá a ser lo mismo, a la par de considerarla "la serie de los 90". Destaca su complejidad, tanto de guión como de personajes. Se entremezclan maravillosamente en un cóctel agridulce de exquisito sabor la naturaleza del autodenominado ser humano, con toda la gama de emociones y acciones que éste es capaz de realizar, las referencias mitológicas y bíblicas, el punto de vista científico y el siempre atrayente tema del fin de la humanidad junto a la lucha y el esfuerzo por salvarla de la destrucción. Todo ello plasmado con una estética y una animación de lo mejorcito de la actualidad.
Nada más ver *Evangelion*, lo que más capta la atención es la soledad que se desprende de sus protagonistas, como pueden ser, por ejemplo, Shinji y Rei. Al igual que el asfixiante mundo en que viven, que apenas los deja respirar. Sin olvidar la manipulación de los adultos respecto a los jóvenes tripulantes de los Evas, como el caso de Gendô. ¿Cooperación o manipulación? Por un lado, Gendô los manipula, pero

por otro ¿no están acaso cooperando? Al fin y al cabo, si ellos son los únicos capaces de pilotar a los Evas y los Evas los únicos capaces de defendernos de los Ángeles y evitar la destrucción del mundo, si no hicieran nada, ¿qué mundo les quedaría para vivir? De todas formas, a Gendô parece no importarle los sacrificios personales, sino el bien colectivo. ¿Hasta qué punto el bien de la mayoría debe superar el bien de la minoría? Un poco de consideración hacia su hijo Shinji no es tan difícil, ni el mundo se va a hundir por ello, así luego sale Shinji, traumatizado perdido, asocial, con una personalidad cerrada reflejo de la negativa interior a relacionarse y querer y ser querido por temor al rechazo y por evitar el

dolor de la separación, al abandono y a la impasibilidad de los que le rodean. No es que no necesite amig@s, es que si los busca, podría encontrarl@s, y si los encuentra le podrían abandonar, con lo que se le remueven en su interior demasiados recuerdos, emociones y sentimientos demasiado dolorosos para afrentarlos. Le resulta más fácil evitar (incluso huir de) la situación y comportarse dócilmente. Es el miedo a no ser comprendido y aceptado como es lo que le lleva a encerrarse en sí mismo, viviendo su propia vida interior y dejando que el resto del mundo viva la suya. Shinji evoluciona a lo largo de los episodios, madura y va comprendiendo muchas cosas. Pero claro, si su propio padre lo deja en medio de un cementerio y se va tan tranquilo dejando allá solo a Shinji con sus neuras...

Una situación similar le ocurre a Rei, aunque con matizaciones diferentes, pero vuelve a ser una profunda soledad lo que emana de su alma. Claro que también ser el resultado de mezcla génica provocada artificialmente puede afectar... ya no sólo por la información en sí, sino por cómo la han educado (est@s científic@s... ¿la tratarían como a una niña o chica o, en cambio, como un proyecto? Al fin y al cabo, el trato con los humanos la termina humanizando...). En realidad tanto Shinji como Rei son almas sensibles, y van evolucionando a lo largo de la historia (*NdL: Ajum, ajum*).

Sin olvidar a Misato, que al principio se esconde tras una máscara alegre y aparentemente superficial, pero que en realidad es su modo de esconder el gran trauma que tiene (no, si no se salva nadie, tal vez el pingüino... El resto tiene mucha más complejidad de lo que muestra aparentemente. Incluido Kaji, que bajo su comportamiento desenfadado se esconde el hecho de evitar responsabilidades, quizás consciente de que en su trabajo un día está y al siguiente quizás no... Prefiere no atarse. Fijaos en la mirada triste que acostumbra a mostrar...). ¿Y Asuka? Sus deseos de crecer rápido y ser ya adulta dejan patente su mente juvenil... No se acostumbra a madurar tan rápido (tal vez exponerse al sol, como las frutas... Pero no funcionamos así). Además de toda la variabilidad de los personajes, la tecnología robótica entra de lleno en la historia, y no sólo desde el punto de vista científico, sino también introduciendo términos que se pueden asociar a energía vital y alma. *Evangelion* muestra una visión holística del mundo, entretejiendo con maestría la intrincada red de conocimientos tanto de la última tecnología como de la ancestral cábala, la mitología y las referencias bíblicas. Todo ello mostrado de forma muchas veces incomprensible para much@s de sus seguidor@s, que aún se preguntan el final de *Evangelion*. Miradlo bien, no es tan difícil. Complejo sí, pero no irresoluble. Recordad que una historia tiene tantos finales como lector@s/seguidor@s, cada un@ tiene su interpretación. Tal vez la verdad sea una mezcla de todas las versiones. Pensad un poco, no todo son cuerpos espectaculares. El misterio es lo que más atrae al ser humano (dejando a un lado el sexo, el poder y el dinero), y uno de los ganchos de la serie es su complejidad, a la par de la posible identificación de sus fans con algun@ (s) de su(s) personaje(s).

Nuria Plasencia

NADIA

UNA VEZ, HACE TIEMPO, ALGUIEN PREGUNTÓ CUÁLES ERAN LAS ESCENAS QUE MÁS NOS HABÍAN IMPACTADO DE TODAS LAS SERIES DE ANIME QUE HABÍAMOS VISTO. MUCHAS DE LAS RESPUESTAS COINCIDIERON EN UNA SERIE QUE YO AÚN NO HABÍA VISTO. CUANDO POR FIN LA VI, COMPRENDÍ LA RAZÓN. ME HARTÉ DE REÍR, ME HARTÉ DE LLORAR, TEMBLÉ DE MIEDO, TEMBLÉ DE EMOCIÓN Y, SOBRE TODO, LLEGUÉ A SENTIR AUTÉNTICOS ESCALOFRÍOS. EL NOMBRE DE ESA SERIE ES...

FUSHIGI NO UMI NO NADIA
(El misterio de la piedra azul)

Bajo este título se emitió en nuestro país una producción del estudio Gainax, realizada en 1990 bajo la dirección de Hideaki Anno, y que contaba con un diseño de personajes de Yoshiyuki Sadamoto (el título original se podría traducir como "Nadia la del mar misterioso"). Por entonces, Gainax atravesaba una fuerte crisis, y su organización distaba de ser ejemplar. Por tanto, probablemente cada cual acabó haciendo todo el trabajo que era capaz de hacer en cada momento. El resultado fue una serie de 39 episodios (emitida por la NHK desde el 13 de abril de 1990 hasta el 12 de abril de 1991) cuya protagonista consiguió desbancar del primer puesto, tras seis años, a Nausicäa como personaje más famoso del anime. Esto le vino muy bien al estudio, ya que les libró de la crisis financiera, también reflejada en el hecho de que la calidad técnica de cada episodio varía notablemente de unos a otros.
Ni los mismísimos componentes de Gainax se imaginaban el éxito que iban a tener con su primera incursión en el mundo de la producción de series animadas para televisión. La serie contó finalmente con una edición especial en laserdisc, que incluía animación adicional, una banda sonora compuesta por Shiro Sagisu, que fue recogida en varios CDs (de los que mi compañero Josema hablará en la sección de música), el típico merchandising (incluidas algunas figuras de resina para pintar), e incluso con una película, la cual trataré más adelante.

PRIMER ACTO
El argumento

Estamos en el año 1889, en la ciudad de las luces, donde se está celebrando la Feria Mundial de París. Allí, un chico con vocación de inventor llamado Juan conoce en la torre Eiffel a una preciosa (y testaruda) joven artista circense de piel morena y ojos verdes llamada Nadia. Un trío la persigue con el objetivo de robarle la piedra que lleva colgada al cuello. Nadia logra escapar, pero al llegar al circo se encuentra con que su patrón la va a vender a los que le perseguían, haciéndose pasar la mujer, Rebeca, por su hermana mayor. Nadia y su fiel compañero, un cachorro de león llamado King, escapan y Rebeca y sus compinches Bruno y Sansón salen tras ella montados en un gigantesco vehículo, pero Juan llega justo a tiempo de rescatarla.

Ambos escapan en una embarcación por el Sena, río abajo, y llegan a casa de sus tíos (tanto Nadia como Juan han perdido a sus respectivos padres), pero la tía de Juan no parece dispuesta a acoger a una extraña.
Decepcionados, Juan se lleva a Nadia a su casa en Le Havre, donde son atacados por el extraño vehículo de Rebeca, el Retán. Nadia y Juan escapan en un aeroplano, bajo la promesa de que Juan conseguirá llevar a Nadia a África algún día, que es donde ella cree que está su hogar. Pero un fallo en el motor acaba con los dos en el agua.
Por suerte, son recogidos por el Abraham, un barco de guerra norteamericano que ha venido para acabar con los monstruos marinos que desde hace un tiempo acechan la zona. Allí entablan amistad con Mateo, el científico de abordo.

En este punto ya se han descubierto varias cosas: que Juan no sabe si su padre vive o no, ya que desapareció hace mucho tiempo, cuando salió con una embarcación a dar caza a los monstruos marinos. También se sabe que la piedra que Nadia lleva al cuello es denominada "aguamarina", "piedra azul" o, simplemente, "piedra misteriosa", y que Nadia es vegetariana, es más, le tiene una tirria terrible a todo lo que sirva para matar.
Rebeca y sus secuaces intentan atacar al Abraham (hay que estar loco), y lo único que consiguen es ser capturados. Aquella noche, el vigía del barco avista lo que puede ser el monstruo marino, que arremete contra el barco y le causa daños graves. Lo más curioso es que no viene solo, hay otro más, incluso se diría que uno está persiguiendo al otro.
El Abraham comienza a hundirse y, en una embestida, Juan, Nadia y King caen al agua, montándose en el

NOMBRE	ORIGINAL	DOBLADOR
Nadia	Nadia	Yoshino Takamori
Juan	Jean Coq de Raltigue	Noriko Hidaka
María	Marie	Yuko Mizutani
King	King	Toshihara Sakurai
Rebeca	Grandis Granva	Kumiko Takizawa
Bruno	Sanson	Toshihara Sakurai
Sansón	Hanson	Kenyu Horiuchi
Nemo	Nemo	Akio Otsuka
Electra	Electra	Kikuko Inoue
Mateo	Eaton	Kouji Tsujitani
Argo	Gargoyle	Motomu Kiyokawa
Neo	Neo	Kaneto Shiozawa

Como curiosidad, la chica que le pone la voz a Juan en la versión original también se encargó de doblar a Akane en Ranma 1/2. Y, por supuesto, Kikuko Inoue (la voz de Electra) es nuestra querida Belldandy (NdL: ¿Nuestra? Di mejor de l@s 4 gat@s a los que os gusta esa serie).

aeroplano de Juan que, aunque no vuele, al menos flota. Contra todo pronóstico, son rescatados por el "monstruo marino", que al final resulta ser un submarino, el Nautilus, gobernado por el capitán Nemo. Una chica de nombre Electra se encarga de atenderles. Cubriéndose la cara con un antifaz, les explica que la tripulación del Nautilus ha decidido romper todo vínculo con tierra firme, y les pide que cuando los dejen en la superficie, no comenten una sola palabra sobre ellos.

El objetivo del Nautilus es el otro submarino, el Arfish, propiedad de un tal Argo. Tras una pequeña batalla, el Nautilus es dañado, aunque sólo ligeramente, pero debe salir a la superficie. Es entonces cuando Juan y Nadia son liberados, usando el aeroplano reparado para llegar hasta una isla desierta.

Sin embargo, en el submarino parecen conocer más cosas sobre Nadia de las que puede parecer a simple vista... Pero al alcanzar la isla, que es donde Rebeca, Bruno y Sansón han ido a parar tras el hundimiento del Abraham, no son bien recibidos. De algún lugar de la isla surge un proyectil que derriba el aeroplano, y nuestros amigos acaban cayendo en un bosque, a punto de matarse.

En la isla, las cosas no están nada bien. Una legión de encapuchados parece haberla tomado a la fuerza, matando a todo aquel que intente huir. Juan y Nadia ven una pareja muerta en el camino, aunque la niña que está en brazos de la madre aún vive. Cuando despierta y pregunta por su madre, Nadia no puede evitar echarse a llorar, pues la impresión ha sido demasiado fuerte. Su nombre es María, y desde ese momento se integra en el grupo.

"Eres tú, oh, temerario aventurero, preparado para afrontar empresas que todo hombre considera peligrosas, con tal de averiguar la verdad de la leyenda que allí se esconde? Así pues, ¡ven a buscarme!"

Capitán Nemo

Por el contrario, Rebeca y sus colegas son capturados y llevados al palacio en lo alto de la montaña en el centro de la isla.

Tras unas investigaciones, Juan descubre que el secreto de la isla está precisamente en esa montaña.

Desgraciadamente, María y King son apresados. Juan y Nadia deciden aventurarse a rescatarlos, y de paso averiguar qué es lo que está pasando.

El interior de la montaña, un cráter, revela muchas sorpresas. Allí están todos los habitantes de la isla, trabajando como esclavos. En el centro hay un lago con una torre, llamada Torre de Babel. Tras algunas escaramuzas, Nadia es apresada y Juan escapa con la piedra misteriosa. El jefe, Argo, también parece conocer muchas cosas sobre Nadia, a la que llama princesa. Es más, la conoce desde que ella era pequeña, aunque ella no se acuerde. Él también anda detrás de la aguamarina. Su crueldad hace que Nadia le revele qué ha sido de la piedra misteriosa y, al instante, toda la organización (que, por cierto, se llama Nueva Atlántida y su objetivo es resucitar el poder de la Atlántida y dominar el mundo) se pone a buscar a Juan.

Por entonces, Rebeca y los otros han conseguido escapar de la celda donde los tenían apresados y huyen escondiéndose en un tren de carga, que es justo donde Juan se ha ido a esconder también. La organización parece haberse reunido en palacio, y el tren llega a la Torre de Babel, que queda abandonada, momento que aprovechan los cuatro para salir.

Sin embargo, Argo revela que la Torre de Babel guarda un arma mortífera, llamada Castigo de Dios, con la que puede destruir cualquier zona de la Tierra. El corazón de esa arma es una piedra llamada Oliarcón, la cual, al parecer, está hecha del mismo material que la aguamarina de Nadia. Argo realiza una prueba del arma ante toda su congregación, destruyendo una isla cercana, para horror de Nadia.

Por suerte, el Nautilus andaba cerca y descubre el lugar de origen del disparo. Mientras, Juan ha hecho un pacto con Rebeca, y juntos intentan un ingenioso plan de ataque que finaliza con el res-

cate (por los pelos) de Nadia, María y King. Pero Argo es poderoso y consigue dar fin a la huida del grupo. Cuando las cosas están excesivamente feas, aparece el Nautilus.
A la desesperada, y con sus instalaciones gravemente dañadas, Argo intenta acabar con el Nautilus usando la Torre de Babel, pero ésta explota y acaba con la isla, pudiendo nuestros amigos huir de allí (*NdL: La escena de Bruno guiando el Retán contra todo y todos es de antología, y la música de fondo magistral*).
Hasta aquí el resumen de los primeros ocho episodios. Argo ha escapado en una aeronave y comienza a construir más submarinos Arfish. Rebeca, Bruno y Sansón hacen las paces definitivas con Nadia. No tardarán mucho en unirse a la tripulación del Nautilus en su lucha contra Argo y las fuerzas de Nueva Atlántida. Pero... ¿para qué quería Argo la piedra azul de Nadia? ¿Cómo es que la conoce? Y en el submarino Nautilus también parecen conocer bien a Nadia. Y lo más gracioso, ¿qué tiene que ver la Atlántida con todo esto?
Aquí es cuando empieza la auténtica trama de la serie, poco a poco se irán revelando secretos, en el centro de los cuales siempre figura nuestra querida heroína. Las aventuras se irán sucediendo una tras otra, mientras el grupo recorre el mundo entero, plagadas de escenas impactantes y mensajes de paz (hay obvias referencias a la bomba atómica en algunos de los episodios). Y claro, tratándose de Gainax, siempre habrá momentos para los discursos filosóficos (no tan desquiciantes como los dos últimos episodios de *Evangelion*, pero haberlos haylos), referentes sobre todo a la búsqueda de la esencia de uno mismo y de la humanidad.

SEGUNDO ACTO

La polémica

Hasta los mismísimos miembros de Gainax reconocen que, efectivamente, se basaron en el conocido libro de Julio Verne, *Veinte mil leguas de viaje submarino* (más aún, lo indican en los créditos de inicio en el opening original). En su relato, Verne nos habla sobre la caza de un monstruo marino que resulta ser el primer submarino del mundo, el "Nautilus", construido y comandado por un hombre que se hace llamar "Nemo". Verne incluso deja entrever el hecho de que Nemo sabe algo acerca de la Atlántida, la civilización perdida.

> "Juan, ¿tú por qué quieres vivir?"
>
> "Porque vivir es afrontar un futuro."
>
> Juan y Nadia

Los de Gainax sencillamente cogieron la historia e hicieron su propia versión. Sin embargo, en la historia original no hay ningún niño ni ninguna mujer. Sólo al principio de la serie, la trama se mantiene cercana al relato de Julio Verne.
Pero esta no es la razón de la controversia. El verdadero motivo estriba en saber si los de Gainax hicieron un relato completamente original o tomaron prestadas demasiadas cosas de los argumentos de dos películas en concreto. Me refiero a *Kaze no Tani no Nausicaä* (1984) y *Tenkuu no Shiro Laputa* (1986), ambas de Miyazaki.
En primer lugar está el mismo nombre de la serie. Tras el estreno de *Nausicaä*, "A no B no C" era considerado el esquema perfecto para un título. Como veis, *Fushigi no Umi no Nadia* encaja a la perfección. Con respecto a esta película, tenemos muchas coincidencias: tanto Nausicaä como Nadia tienen un inseparable animal de compañía, ambas son princesas y ambas pueden hablar con los animales.
Igualmente, las dos son pacifistas, aunque en este sentido Nadia es mucho más extremista (incluso

"¿Tienes idea de lo que es estar enamorado de una mujer? ¡Es un infierno!"

Sansón y Bruno

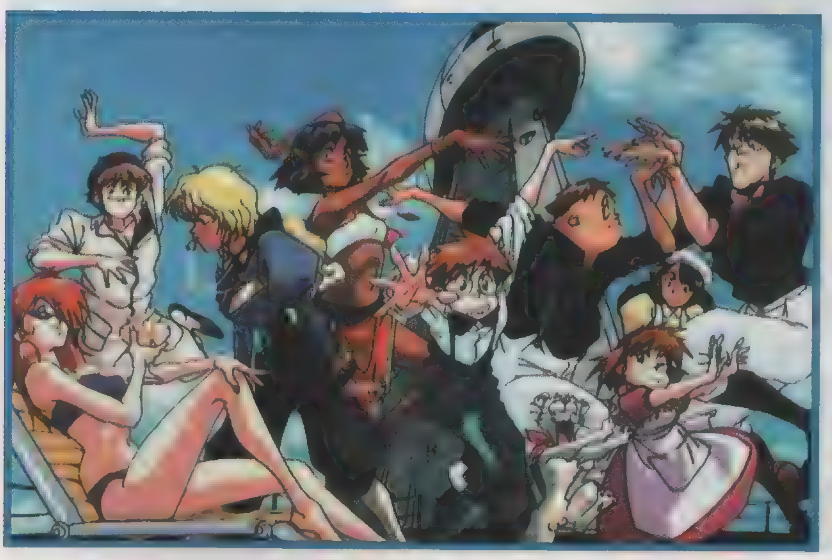
recuerdo que en la película estrella de Gainax, *Otaku no Video*, en una escena aparecen los protagonistas haciendo cola para poder ver *Nausicaä*). Más coincidencias resulta haber en *Laputa*. En esta película se nos narra la historia de Sheeta, una chica que es perseguida por una banda de piratas que luego se convierten en aliados (primera coincidencia). Sin saberlo, Sheeta es la heredera de los constructores de Laputa, una fortaleza volante que lleva siglos desaparecida. Sheeta también posee un amuleto que la hace capaz de controlar a la isla de Laputa y a sus guardianes. Muy pronto conoce a un chico que también va en busca de Laputa porque era el sueño de su difunto padre. El joven se llama Pazu, y pronto se hará muy amigo de Sheeta. Ambos lucharán contra una organización que trata de dominar el mundo usando las armas de Laputa.

Como se puede ver, los paralelismos entre *Laputa* y *Fushigi no Umi no Nadia* son impresionantes, aunque también existen bastantes diferencias. Por ejemplo, el mundo de *Laputa* es una creación original de Miyazaki (salvo el concepto de la propia isla volante de Laputa, que está tomado de *Los Viajes de Gulliver*, de Jonathan Swift), y no tiene el aire científico que rezuma la serie de *Nadia*.

Igualmente, la relación entre Sheeta y Pazu es menos romántica que la de Nadia y Juan, y en *Laputa* no podemos encontrar los equivalentes a los personajes del capitán Nemo y Electra. Esto ya hace que *Fushigi no Umi no Nadia* sea algo más que un simple plagio. Además, Gainax ha tenido en cuenta en la serie que nos viene al caso algo que no podemos ver en la película de Miyazaki, y es el especial interés que se pone en los personajes secundarios. En la serie tendremos ocasión de conocer los deseos y las ansias de todos ellos, y sus formas de pensar y de ver la vida.

Dejando todo esto de lado, hay otro punto en común entre la serie y una de las pasiones del mismo Miyazaki: el sueño de volar. En muchas de sus películas aparece este tema (*Laputa*, *Kiki's Delivery Service*, *Nausicaä*, y no digamos ya *Porco Rosso*), que encontramos en la obra de Gainax reflejado en la pasión de Juan por los aparatos que vuelan, las aeronaves de Argo, etc.

Puede que muchos pongan el grito en el cielo, pero es un hecho que la serie de Nadia tiene demasiadas aportaciones originales como para ser considerada un simple plagio. Cierto es que toma prestadas ideas de muchas fuentes, pero la tarea de mezclarlas todas y hacer un guión que ha sido capaz de atraer a tantos espectadores eleva la producción de Hideaki Anno a la categoría de creación original.



INTERMEDIO
Los homenajes

Existen multitud de bromas entremezcladas en el argumento de la serie. Y es que, al fin y al cabo, no hay mayores otakus que los propios componentes de Gainax. Aunque claro, la mayoría resultan totalmente carentes de sentido para el público español. Como ejemplo, comentar que el trío formado por Rebeca, Bruno y Sansón están calcados del trío de villanos que aparece en la serie *Time Bokan*, emitida en 1975. Esto a la inmensa mayoría no le dirá nada. En cambio, sí os reiréis más si os digo que el puente de mando del Nautilus está basado en el de la Fortaleza Súper Dimensional (SDF) de *Macross*, y que el puente de mando del Nuevo Nautilus (que aparece más tarde en la serie) es una copia exacta del puente de mando de la Yamato (de la serie *Uchuu Senkan Yamato*). De la serie de *Macross* también está sacado el capitán Nemo, que es una mezcla entre el capitán Grobal y el capitán

Harlock. Como nota de humor, un rumor, desmentido por la NHK, comentaba que las bandas de color en el diseño de los Arfish (los submarinos de Argo) estaban basadas en el gato Garfield (incluso hasta el nombre, pues en la versión original estos submarinos se denominan Garfish, en honor a Gargoyle, el nombre de Argo en la versión original).

TERCER ACTO
Fushigi no Umi no Nadia - The Movie

Tras el éxito que cosechó la serie de televisión, sus creadores hicieron lo que en principio parece más obvio: hacer una película para su estreno en las salas de cine. El único fallo fue que... la película no vale un duro. Sinceramente, no le llega a la serie ni a la suela de los zapatos, tanto en argumento como en calidad técnica (y eso que la serie tampoco es que tuviese una gran calidad técnica). Supongo que, por entonces, los creadores de la serie estaban ya bastante descentrados. La película lleva el nombre original de *Nadia: The secret of Fuzzy*. Y, por increíble que parezca, fue emitida por Tele5 y, más increíble aún, sin censurar y de una sola vez (no como la película de KOR, que la camuflaron como dos episodios de la serie). De hecho, incluye algunas escenas que fueron recortadas en su día por la propia cadena.

¿Y cómo es que incluye estas escenas? Pues porque la película da comienzo con una sucesión de flashbacks que resumen la serie, para posteriormente dar comienzo a la trama en sí. La historia comienza tres años después del final de la serie. Nadia se ha ido a independizarse a Londres, y trabaja como criada en la redacción de un periódico, aunque lo que ella quiere es llegar a ser periodista. Juan se ha quedado en su casa de Le Havre, Francia, y sigue con sus inventos.

De forma misteriosa, algunos de los mayores líderes políticos mundiales se están desvaneciendo delante de todo el mundo. Mientras, Juan encuentra en la playa a una rubia de ojos azules llamada Fuzzy (de ahí el nombre de la película), a la cual acoge en su casa. En Londres, Nadia encuentra la ocasión de ponerse a investigar la noticia, y descubre que los que se evaporan no son los verdaderos líderes políticos, sino robots. Tras esto se encuentra un personaje llamado Yegar, que resulta ser un ex-soldado de las fuerzas de Nueva Atlántida, y que busca dominar el mundo aprovechando los inminentes conflictos mundiales. Nadia recibe unos documentos que explican los secretos de los robots y se los envía a Juan. Nadia regresa a la redacción y explica que tiene información sobre lo que pasa, y el director la llama a su despacho. El director resulta ser un robot de Yegar, dejando inconsciente a Nadia.

Juan encuentra su casa saqueada por... ¡Rebeca, Sansón y Bruno! Han sido contratados para recuperar a la hija de un famoso inventor, y creen que Juan la ha raptado. Al intentar devolverla al hombre que les contrató, son engañados. Juan aparece y al final es atrapado junto con Fuzzy por el submarino de Yegar, encontrándose con Nadia, la cual no aprueba que Fuzzy esté todo el día colgada de su hombro. Rebeca, Sansón y Bruno aparecen con un nuevo Retán, y consiguen rescatar a Juan y a Nadia, aunque Fuzzy se queda en poder de los malos. Al final, el grupo se une de nuevo en la lucha contra Yegar.

El final de la película lo dejo para que lo descubráis vosotros mismos, aunque debería estar bas-

tante claro.
Me niego a reventar ningún final, por penoso que sea. En serio, de los aproximadamente ochenta minutos que dura la versión española, le sobran setenta.

EPÍLOGO

Como ya dijo nuestro jefe en su día, las personas que escribimos en esta revista no estamos (ni mucho menos) en posesión de la verdad universal.
Cuando empecé a escribir este artículo no tenía ni la más remota idea de la mitad de las cosas que hay aquí escritas.
Este texto lleva consigo una tarea de investigación, tarea con la cual he disfrutado muchísimo (entre otras cosas, porque he tenido una buena excusa para ver de nuevo la serie completa).
Hace poco han emitido la versión íntegra de la serie en el canal Club Súper 3 de Vía Digital (como ya he dicho, la versión de Tele5 está algo recortada, hay episodios que duran hasta dos minutos menos de lo normal), así que si alguien la ha grabado, que me avise.
Lo más gracioso es que la mayoría de las escenas censuradas se pueden ver más tarde en la serie, en el episodio 34, realizado a base de recuerdos de lo sucedido hasta el momento en la serie. Toda una paradoja.
Me gustaría agradecer la colaboración y las palabras de apoyo recibidas por muchos de mis amigos, que me han pedido que me esfuerce todo lo posible con este artículo.
La razón es obvia: la serie de *Nadia* siempre permanecerá en el recuerdo de todos aquellos y aquellas que la hayan visto.
Muchas gracias a todos.

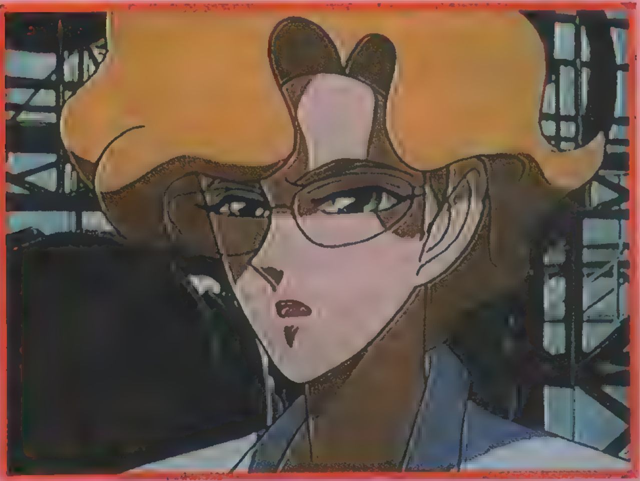
FIN

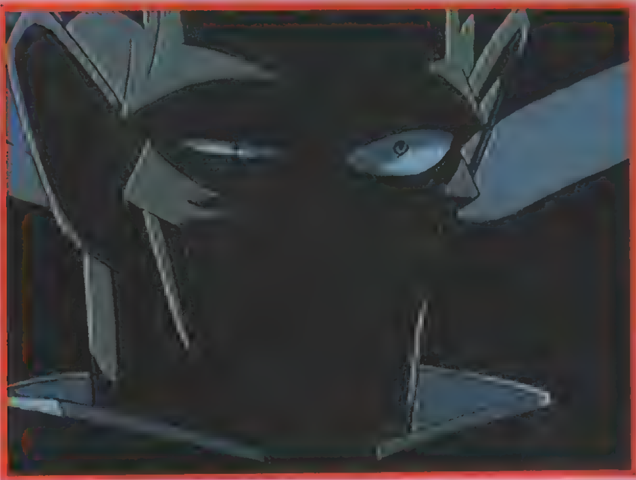
Dedicado a la memoria de mi abuelo Joaquín (1919-1998).
El auténtico y genuino artista de la familia.

CARLOS ALEJO (a.k.a. Seiji Komatsu)
i5592@fie.us.es

Kishin Heidan

Kishin Heidan, o *Kishin Corps* es una obra de ciencia ficción situada en una alternativa Segunda Guerra Mundial, en el que el nivel tecnológico de dicha guerra, comparada con los avances de la nuestra, nos haría pensar sin lugar a dudas en dos guerras completamente distintas. El vestuario de la gente "normal" (salvo el malo de la película, que parece sacado de Transilvania, por lo menos) se correspondería con el de la época, al igual que muchos de los diversos escenarios: calles, edificios, fachadas.. pero añadiendo armamento sofisticado, trenes de alta velocidad con complejos mecanismos, y lo más importante y chocante a la vez, ¡robots! Sí, habéis oído bien, los bandos enemigos luchan en enormes mechas de alta tecnología.
La serie consta de cuatro episodios de aproximadamente una hora de duración cada uno, y fueron puestos a la venta en Japón en las siguientes fechas: el 22 de Mayo de 1995 salieron la primera y la segunda cinta, y el 25 de Septiembre de ese mismo año se sacaron para su venta, en idioma original, las otras dos que componen el total de la serie, todas ellas de la mano de Pioneer Animation. Su precio fue de 13 dólares cada una en E.E.U.U., editadas allí, además de en inglés, en versión original con subtítulos y en laserdiscs.





La historia está basada en una novela de Masaki Yamada, conocido escritor de ciencia ficción y temas análogos. El director general es Takaaki Ishiyama (que también trabajó en *Dominion*, por citar un ejemplo) y el encargado de designar y elegir los diseños de los personajes que intervienen corren a cargo de Masayuki Goto (que a mí me recuerdan algo a los dibujos de Gosho Aoyama en *Yaiba* y en *Detective Conan*, por ejemplo. A él se deben también las obras *Gundam F91* y *Tomoe Ga Yuku*), sin olvidarnos de la productora Gainax, cuyo equipo fue el encargado de seleccionar y confeccionar los elementos mecánicos y armamentísticos. Todo ello sin olvidar mencionar a Kenjii Yamazaki, diseñador de los mechas de *Silent Mobius*, y Kororu Wada, director musical también de la anteriormente citada.
Un dato muy importante que no puedo olvidar es el hecho de que en varios puntos de España se puede conseguir la serie por el módico precio de ¡2.000 pesetas! ¡Sí, no hay errores, 2.000 pesetas! Las encontraréis si aún quedan entre las montañas de películas que el Corte Inglés pone a disposición del público entre 300 y 500 pesetas cada una. Al menos, ahí fue donde las adquirí yo.

La historia

Sucede en Japón, en los años 40, y más concretamente en plena Segunda Guerra Mundial. Tres bandos opuestos luchan por conseguir un maletín que contiene los elementos energéticos y tecnológicos necesarios para que los enormes robots de combate puedan funcionar, lo que supondría que, el que tuviera ese maletín, que contiene lo que ellos llaman un "módulo", tendría el control sobre las armas más poderosas del planeta e, inevitablemente, sería el vencedor de la guerra y soberano del mundo. Las partes implicadas son:

- De un lado luchan los aliados, entre los que se encuentran todos aquellos países considerados como tal en la verdadera guerra, entre ellos Italia, Francia, etc, y la mitad de Japón.
- La otra parte del pueblo japonés se encuentra bajo el poder del ejército alemán nazi, ayudados por el ejército Kanto, que constituye el segundo bando. Hasta aquí, si no fuera por la existencia de los robots, todo nos puede inducir a pensar que nos encontramos ante la Segunda Guerra Mundial más o menos como realmente se vivió. Pero no todo queda aquí.
- Existe un tercer bando que es el que particulariza la his-

toria y la convierte en un relato de ciencia ficción, y la aleja, a su vez, de la historia real que aconteció en la década de los 40. Me refiero a una invasión alienígena, a través de androides. Por lo visto, la narración de la guerra en las películas de *Kishin Heidan* no comienza desde el principio de la misma, sino desde la presentación del protagonista de la serie, contándonos en primer lugar los hechos que hicieron que se introdujera en la lucha y sus primeros contactos con varias de las secciones que intervienen en la misma. Taishi, que así se llama el chico, viaja con sus padres en un tren, que es interceptado e invadido por las dos fuerzas enemigas: los nazis, con representantes del ejército Kanto, por un lado; y los androides, por el otro. Todos comparten el mismo propósito, hacerse con la misteriosa maleta que transportan los padres del niño, y al que se la entregan justo antes de morir. Así, el chico tiene que salvar su pellejo de las manos de los dos bandos enemigos y, aún por encima de ello, entregar en buenas manos dicho cargamento (concretamente a los componentes del equipo Kishin Corps). Cuando más desesperada está la situación para nuestro amigo, aparece por la vía férrea paralela a la que viaja un extraño tren de alta tecnología, en cuyo interior viaja uno de los robots "buenos" (porque también los hay malos), que lo libra de una muerte segura. Así, el maletín cae en poder de Kishin Corps.

Tres bandos son los que existen, pero en realidad son cuatro, y Kishin Corps, lejos de caer en el error de que forma parte del bando de los aliados, constituye el cuarto y último. Este equipo de científicos y demás especialistas no buscan la victoria ni de unos ni de otros, sino que pretenden que continúe operante la cada vez más frágil e inútil alianza entre aliados y nazis, para que ambos bandos, unidos, acaben con el intento de conquista del planeta por los alienígenas.

Lo último que me queda por hacer es hablar del contenido de la maleta. En principio, todos saben lo valioso que es su contenido para el funcionamiento de los mega-robots, pero ninguno de los habitantes del planeta sabe realmente qué contiene. Por ello, tanto nazis y aliados como el equipo Kishin pretenden hacerse con él para estudiarlo y aplicarlo a sus propios fines, ya que saben el poder que encierra. Sin embargo, los alienígenas sí que saben qué es, cómo se ha creado y para qué sirve, ya que les pertenece, y por eso quieren recuperarlo. Me explicaré con más claridad: el contenido de la maleta es un artefacto creado por los alienígenas para conquistar el mundo y, no se sabe cómo, cayó en manos de los terrícolas y ahora va de bando en bando y todos desean desentrañar los misterios que encierra para ponerlos en práctica. Así, los invasores sólo desean recuperar lo que legítimamente ya era suyo. Lo que ocurre es que esto tiene que averiguarse a lo largo de las películas porque la historia parece estar incompleta, como si hubieran cortado un trozo del principio (aunque esté hecho a posta).

Los Kishins robots

Los auténticos robots son tres, sin contar con el Kishin Express, que es el nombre con el que se conoce el tren que los transporta, que es una especie de "transformer" que contiene y transporta a los robots y a todo el equipo que lo hace funcionar.

El primer robot es el que salva a Taishi al principio de la primera de las cuatro partes en que se divide la historia, y se llama Kishin Thunder (el kishin trueno). Su poder, al igual que los de los demás modelos, se basa en un elemento, en este caso en el elemento tierra. Más tarde aparecerán otros dos robots, con un diseño algo distinto, pero sobre

una base estructural similar. Sus nombres son: Kishin Dragon (el kishin dragón), basado en el elemento agua, y Kishin Air (el kishin aire), bajo la protección del elemento aire.

Música

En el mercado estadounidense, que es el que nos sugiere un más fácil acceso, podemos encontrar, en la sección de discos compactos "domésticos", un CD titulado Kishin Heidan Koukyoko, bajo la referencia PICA 1017, a un precio de 24´99 dólares. Además, en otro sub-apartado, bajo la rúbrica de "CDs de música de importación", aparecen tres referencias: PICA 1012, que es la primera recopilación de la banda sonora original, a un precio de 39´99$; PICA 1021, como la segunda parte de la misma, y a un precio similar al anterior; y PICA 1017, con la misma referencia que la llamada Kishin Heidan Koukyoko, que parece ser la versión importada de la anterior, aunque su precio sea algo mayor: 36´99 $, y su nombre sea el de Kishin Heidan Symphonic.

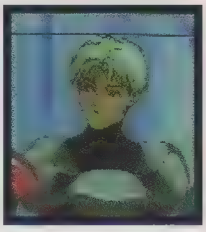
Eva Díaz

SOL BIANCA

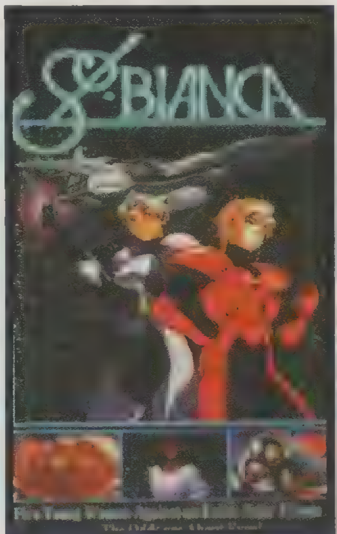
Sol Bianca nació como un juego de rol, y tanto fue su éxito que se plasmó en forma de OVAs. Hasta el momento la serie alcanza dos partes, sin vistas de una posible tercera (ver información más detallada abajo), con una gran calidad gráfica y muchas maneras de hacer que el que la vea disfrute de una historia sencilla sin aburrirse.
Con respecto a Gainax, debo decir que no fue la productora encargada de la realización completa de la serie, pero no le resta mérito al hecho de que colaboraran en ella parte de los componentes que trabajan fielmente en el diseño del equipo tecnológico, del armamento y de los vehículos que constituyen una constante en la serie. Así, notareis en todo momento que, aunque Gainax no participa activamente en esta producción, de manera indirecta la mano de esta productora ha dejado constancia en la calidad de la misma.
Una última nota: sobre la música, sólo existen las bandas sonoras de los OVAs, que prometen mucha acción y un ritmo ligero y fresco, sin considerarlas entre las más destacadas. Simplemente acorde con las imágenes a las que acompaña (esa es mi humilde opinión).

Historia

Sol Bianca es la historia de cinco chicas, llamadas Enero, Febrero, Abril, Mayo y Junio (Jani (de January), Feb, April, May y June en la versión inglesa y japonesa) y de todas sus aventuras y desventuras a bordo de la nave que da nombre a la historia, el Sol Bianca, también llamado Karza Bianca en la versión original y en las que son fieles a la misma.
La primera de las dos partes que se han realizado sobre el Sol Bianca cuenta la historia de la tripulación del navío y de un muchacho que está buscando a su madre. La historia no deja de ser un poco típica. Cuenta cómo Rim Derapis (traducido al castellano como Delapaz), el chico en cuestión, entra en contacto en el año 2395 de la Era Galáctica con la nave tripulada por las cinco pilotos, un gran navío espacial que opera como vehículo pirata (no se le puede llamar barco) y surca los cielos en busca de víctimas a las que asaltar y saquear. Rim, hijo del Doctor Melanion Derapis, Ingeniero científico encargado de supervisar las operaciones y proyectos del Supremo Dictador del Sistema Planetario Uno - Tres, Batolos, ha huido del planeta Tres para, por una parte, escapar de las malvadas garras del tiránico soberano bajo cuyas órdenes trabaja su querido padre; y por otra encontrar a su adorada madre, que lleva largo tiempo perdida. Tiempo atrás, concretamente cinco años antes, Rim y su familia convivían felizmente en Uno, hasta que una guerra entre Uno y Tres, provocada por los vastos ejércitos de Batolos, tuvo como desenlace la victoria de Tres y la implantación de la susodicha dictadura del mismo. En el momento en que el chico es recogido por las chicas del Sol Bianca, otra nave se lanza sobre ellos, en un intento por atrapar al chico sin importarle utilizar todo su armamento disponible para ello. Y como suele ocurrir en estos casos, el chico esconde un importante secreto que podría llegar a destruir el cruel y despótico reinado de Batolos, una especie de profecía que acabará con su poder y llevará al Sistema a una organizada alianza interplanetaria en igualdad y democracia.

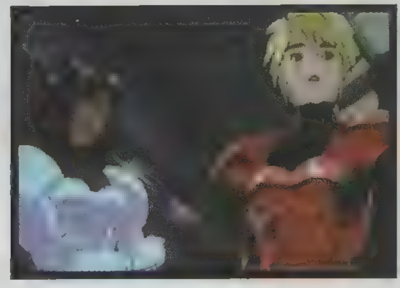


Así las cosas, las chicas optarán por ayudar al pobre chico desvalido a vencer a Batolos (el inesperado ataque a su nave ha hecho que las muchachas se lo tomen como algo personal), a la vez que buscarán a la madre de Rim, e intentarán liberar al padre y, con él, a los demás planetas... En la segunda película, nuestras aventureras espaciales deberán enfrentarse a Gómez, que las intercepta cuando pretendían conseguir una importante cantidad de la sustancia más cara y valiosa del Universo conocido, concretamente dos kilos de Pasha. Gómez, otro pirata mucho más despiadado y cruel que ellas, intentará arrebatarles la mercancía a cualquier precio... Llegando incluso a tenderles una trampa que podría hacerlas caer en las manos de Hunter, un caza-recompensas muy temido y conocido que lleva tiempo intentando atraparlas. Todo esto hará que nuestras protagonistas se vean en más de un serio aprieto...
Y lo cierto es que no hay mucho más que contar (salvo el final, pero no me dejan). Este es, en pocas palabras, el argumento básico de Sol Bianca que, si bien no tiene un guión brillante, observa todos los demás elementos que se suelen requerir en una obra de estas características: malos omnipotentes y omnipresentes, chicas buenas (en los dos sentidos que se le pueden dar a la frase), grandes misterios, intrigas interplanetarias y profecías, acción, aventuras... y una gran calidad en el vestuario, en el diseño de los personajes y en los escenarios que recrean la serie. Además de estas dos partes, el final de la segunda parece indicar sin ningún género de dudas que se pretendía realizar una tercera parte que aún no se ha hecho. Además, en su momento hubo habladurías sobre la posible existencia incluso del guión de una posible cuarta parte, con intenciones de una muy pronta realización, pero en realidad nunca ha existido.



Equipo a destacar

Entre los especialistas encargados de dar vida a los personajes de las series nos encontramos a Yuriko Fuchizaki, que dio voz a Tita en *Plastic Little*, y en esta ocasión interpreta a June; Jany o Enero se expresa a través de la voz de la conocida Minami

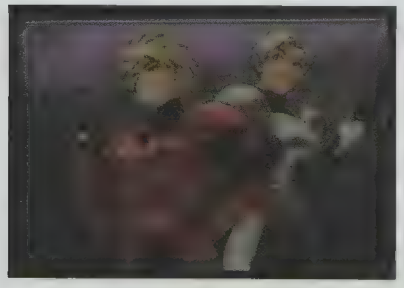
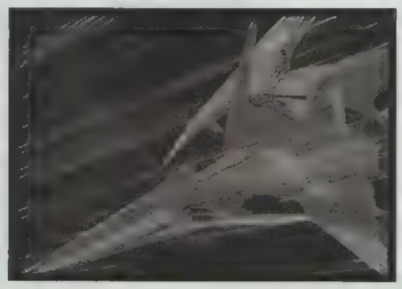


Takayama, mientras que April lo hace a través de Rei Sakuma y Feb por medio de Youko Matsuoka. La voz de Rim la pone Daisuke Nammikawa, la del emperador el no menos conocido Takeshi Aono, y la de su padre es la de Tessho Genda. Con respecto a la segunda parte, continúan los anteriores en los personajes que siguen apareciendo en la serie, mientras que Daisuke Gohri interpreta a Gómez y Hideyuki Umezu pone voz a Hunter.
En cuanto al tema de los directores de los dos OVAs, cabe resaltar que en el primer episodio destaca la dirección del consumado Katsujii Akiyama, mientras que la parte se encuentra íntegramente dirigida y supervisada por Hiroki Hayashi, ya que según dicen en esos momentos el Señor Katsuji estaba trabajando en otros proyectos. Sin embargo, Naoyuki Onda, encargado de la designación de los diseños principales de las protagonistas y Director General de animación, repitió en el reparto de las dos historias, de ahí la similitud que guardan en estructura, forma y grafismo los dos OVAs realizados hasta ahora.

Las protagonistas

Siguiendo el orden de los meses del año, lo primero que nos encontramos es a Enero, January o Jani, como prefiráis llamarla. Es una chica a primera vista madura, ruda y de gran temperamento y carácter fuerte. Es una enamorada de las armas, y su profesión de pirata le encanta. Adora saquear, luchar y obtener sustanciosos rescates y tesoros a través de sus correrías a bordo del Sol Bianca. Su lema sería algo así como "el materialismo es mi hobbie". Es una excelente guerrera y una gran piloto, aunque algo impulsiva si hay intereses por medio. Pese a ello, lo mejor es mantenerse a distancia.
La siguiente es Febrero o Feb para abreviar. Su largo cabello negro, cayendo en cascada sobre sus hombros y su seria y serena mirada la convierten en la líder indiscutible del grupo. Es la mayor y la más sofisticada. Se la puede considerar una mujer calculadora y una gran estratega y, además, en el fondo no es tan fría como puede parecernos.
April, Abril en español, es la más impulsiva de las cinco. Actúa sin pensar y hace lo primero que se le viene a la cabeza. Es muy nerviosa y nunca oculta sus sentimientos.
Mayo o May es, al contrario que Feb, la más joven, inexperta (que no la peor) y jovial de todas. Aun así, su inteligencia y razonamiento en materia de tecnología y desarrollo es asombroso, lo que la convierte en imprescindible, pese a su corta edad. Gusta de fabricar modernos, sofisticados y, sobre todo, útiles artefactos para el equipo, como trajes espaciales ligeros y manejables y una gran cantidad de armas y máquinas para la lucha. La última es Junio o June, una muchacha con un misterioso y decisivo pasado que las afecta a todas. Es despreocupada, informal y no destaca en ningún campo concreto, como suele ocurrirle a las otras. De todas maneras, conforme avanza la historia conoceremos su trascendental importancia.
Sólo queda decir que si buscáis diversión sin complicaciones, vedla.

Eva Díaz

KOKO WA GREENWOOD

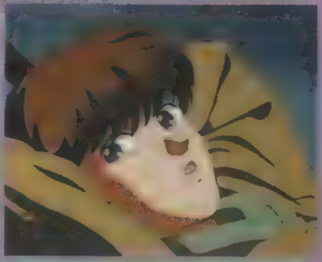
¿PERO... QUÉ RAYOS ES GREENWOOD?

O CÓMO HASTA LOS RECUERDOS MÁS DOLOROSOS PUEDEN CURARSE CON UN POCO DE VALOR, TONELADAS DE PACIENCIA... Y MUCHO SENTIDO DEL HUMOR

Kazuya Hasukawa había nacido con el pie izquierdo. No era suficiente que sus padres hubieran muerto cuando él era pequeño, ni que su hermano se hubiera casado con la chica de la que estaba enamorado, ni que el disgusto le hubiese ocasionado una úlcera que le obligó a permanecer un hospital, ni que la estancia en el hospital hubiese hecho que se saltase el primer mes de clase en el instituto. No, lo peor fue que para huir de lo que supondría ver todos los días a su primer amor, decidió ingresar en el dormitorio de su instituto, llamado oficialmente Ryokuto-ryô, pero más conocido como "Green Wood". Así es como comienza "**Koko wa Green Wood**", uno de los mangas más alocados, divertidos e interesantes que he podido leer nunca -y que me temo nunca sea publicado a este lado del Pecos-. Pero supongo que tendremos que ir al principio. Y en un principio Green Wood era un manga realizado por **Yukie Nasu** para la línea de shôjo "Hana to Yume" ("flores y sueños") de la editorial Hakusensha. De hecho, también es una serie de OAVs, de radionovelas y de CD-dramas, pero eso vendrá más tarde.

Como su nombre indica -ver introducción- Green Wood debe ser sin duda uno de los lugares con mayor concentración de tipos raros por metro cuadrado de todo Japón, si exceptuamos la escuela superior S-Este (la de "Encrucijada mágica") con fanáticos ultrarreligiosos, gente que tiene una moto en la habitación ¡y vive en un tercer piso!, los que han convertido su cuarto en una sala de maquinitas donde los demás residentes se dejan el dinero, coleccionistas de serpientes, chicos que son "más que amigos" -siendo un shôjo ¿qué esperabais?- chicas que se hacen pasar por chicos... o chicos que fingen ser chicas... aún no lo tengo muy claro.
En cualquier caso, lo que en cualquier lugar sería extraño, aquí es lo más normal del mundo. Pero entre todos los personajes destacan dos sobremanera: **Mitsuru Ikeda** y **Shinobu Tezuka** -tanto monta, monta tanto-. Ellos dos serán sus "senpais" -explicación en posdata- , y quienes se encargarán de que Kazuya se olvide lo antes posible del disgusto que tiene por la boda de su hermano... por el sano y eficaz medio de convertirle en el blanco de todas las trastadas habidas y por haber (que no llamo p*t*das porque soy educado). La primera de ellas, que obtuvo grandes alabanzas por la crítica, fue hacerle compartir habitación con **Shun Kisaragi**, precisamente aquella... persona... que finge pertenecer al sexo al que no pertenece (lo que hay que hacer para no reventar ningún chiste y encima ser políticamente correcto) pero después vendrán las demás. Y encima su hermano, el que le "levantó" a la chica, es el enfermero del instituto.

Definitivamente, unos nacen con estrella, otros nacen estrellados y luego está Kazuya Hasukawa.
Pero no os engañéis, este manga es mucho más que ver cómo nuestro protagonista se las ve y se las desea para terminar los tres años de educación secundaria (entre los 15 y los 18 años). De hecho Green Wood es un lugar donde disfrutar de la vida antes de tener que vivir la "vida real" que les espera al salir de aquí, un oasis donde reina la más sana locura. Bueno, puede que lidiar con ídolos cantantes achacosos, clones hechos de chocolate, hermanas con aficiones gangsteriles, adolescentes toconas (sí, "toconas"), fantasmas solitarios, videojuegos malditos, etc, no sea precisamente muy sano, pero en fin...
Para que veáis, hay lugar hasta para que Kazuya encuentre un segundo amor, aunque la cosa se le ponga bastante cuesta arriba hasta el último momento.

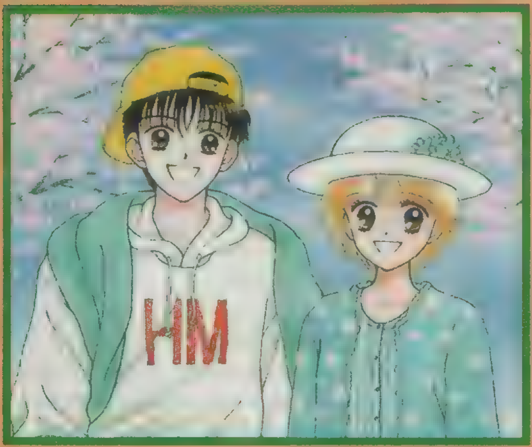


Pues toda esta locura gustó tanto a las lectoras -seguramente también habría disimulado algún lector - de Hana to Yume que las andanzas de los residentes de Green Wood pronto fueron convertidas en... radionovelas. Sí, radionovelas, no os extrañéis, en Japón son muchos los mangas que han pasado por las ondas radiofónicas antes/después/en vez de ser animadas, como por ejemplo *Kimagure, Slayers, Silent Möbius, Gundam Wing*, etc... -que luego son recopiladas en CD, para alegría de completistas-.
De ahí, esta vez sí, pasaron a los acetatos en forma de un OAV de seis episodios, seis. Lo malo es que teniendo en cuenta que el manga original cuenta con once tomos, en estos vídeos sólo aparecen los episodios bien más importantes: la primera historia, cómo Kazuya encontró su segundo amor..., bien los preferidos por las lectoras/la autora/el equipo técnico/vaya usted a saber: la película a lo "Lodoss" interpretada por nuestros protagonistas, el terrible caso de Mitsuru y el fantasma, la venganza de la hermana de Shinobu... En definitiva, que estos vídeos pueden sabernos a poco; sobre todo para saber de una vez qué rayos es Green Wood (o no)...

Jaime Ortega

P.D: Según sé por fuentes fiables, EL OAV DE GREEN WOOD ESTÁ EN MANOS DE TELEMADRID, la televisión autonómica de Madrid, ya traducido y doblado Y NO LES DA LA GANA EMITIRLO, así que ya sabéis a quién tenéis que escribir.

¿Os gusta la mermelada?
¿Con o sin mantequilla?



En principio tenía pensado hacer artículos sobre las demás series de Wataru Yoshizumi en orden cronológico, pero al salir **Kimi Shika Iranai** como *"Solamente Tu"* en los meses de septiembre y octubre, creo que merece la pena hacer un salto y centrarse en esta preciosa obra. Tras dos series tan largas como *Handsome na Kanojyo* (nueve tomos), *Marmalade Boy* (ocho) y 7 años por en medio, estaba claro que el cansancio se acusaba así que, pasara lo que pasara, lo siguiente que hiciera Yoshizumi-sensei sería corto. ¡Y tanto! Sólo dos tomitos, snif. Pero no tiene desperdicio, en apenas 350 páginas se concentran las aventuras y desventuras de la hermosa **Akane Kurihara**, **Atsumu Totoki**, **Kimika Sasai**, **Kazumi Kaidô** y los pequeños **Moe** y **Motomu**.

Con un dibujo muy parecido -realizado en 1996 y 1997- a su serie anterior, los protagonistas también tienen 16 años pero la madurez de la protagonista (que ha pasado ya por un divorcio con el médico **Kyôichi Kitsukawa**) hace que *Kimi...* tenga un tono bastante más serio. Quizá el contrapunto esté en un Atsumu inseguro parecido a Ginta y los hermanos pequeños de ambos que son la monda. Pero también hay intentos de suicidio, chantajes, patadas en todos los tamagos y si esta vez podemos decir que la prota es preciosa, tampoco se quedan cortos esos peazos de tíos de **Hiroto Kitsukawa** y Kazumi (para los que añoren a Bill). Y, cómo no, seguimos teniendo esos geniales *Free Talk* e incluso unas historias donde Wataru nos cuenta su viaje a Nueva York con su hermana mayor y sobrinas, a París y podremos descubrir cuáles son sus cosas favoritas.

Así que, ya sabéis, por 995 ptas cada tomito, de la mano de Planeta DeAgostini, podréis encontrarla en vuestras tiendas habituales. Y si se vende igual de bien que *Marmalade Boy*, quizá podamos encontrar (en un futuro no muy lejano) las demás series de esta autora. ¿A qué esperáis? Ah, y para los que quizá lo estéis preguntando (o quizá no -_-U)... no, no lo he traducido yo, ojalá hubiera podido pero el tiempo vuela y corría prisa. Quizá sea porque ya tengo muy visto al chico confitura y compañía pero, creo que *Kimi Shika Iranai* se ha convertido en mi historia favorita.

Alessandra Moura
chiisai@retemail.es

La melodiosa canción que canta nuestro querido Yuu en el festival del Instituto en el capítulo 32, lo podéis encontrar en el CD nº 3 y en el nº 8 como instrumental, dura 4'09 minutos. Letra: Reo Kinozoka, Música: Tsukasa, Arreglos: Andy Sekine, Canta: Ryôtarô Okiayu

RAIN

Ame no naka michi ni saiteru
Chiisana hana o mite itara
Tamaranaku itoshiku natte
Sashi dashite kasa oite kita yo
Sore na no ni rain
Bokura wa itsu datte kanshiku
Kuzu tsuke atte shimau
Bishônure no rain
Hon no sukoshi de ii omou yo
Sunao ni naretaratte
Hashiri dasu hito no senaka ga
Kyo wa yokei ni tsumetai yo
Furi muite kureru dareka ga
Itara egao o kaeseru no ni
Doshaburi no rain
Boku nara daijôbu samishisa
Mune made shimicha inai
Bishomure no rain
Sore yori kanjiteru honto no
Yasashisa ga hoshiite

LA LLUVIA

Estaba lloviendo e iba por la calle
Cuando vi brotar unas florecillas
Me siento demasiado amado
Se me olvidó el paraguas por ahí
Y estaba lloviendo
Y estoy triste porque
Nos hacemos daño
Y empapado de lluvia
Puedo pensar un poco
Y decirte lo que siento
Todos están corriendo
Hoy hace demasiado frío
Si sólo uno se diera la vuelta
Podría intercambiar una sonrisa
Aunque está lloviendo a cántaros
Estoy bien, el dolor
No se ha asentado en mi corazón
Y empapado de lluvia
Creo que tengo suficiente, de verdad,
Pero quiero tu cariño.

Aquí no se salva ni SAN GAINAX

Después de haber publicado el Minami 2000 Especial Hentai, aún queda gente convencida de que ya no hay mucho más que decir sobre manga y anime erótico... ¡pues no señor!. Esta sección continuará, contra viento y marea, reflejando los secretos de alcoba de vuestros personajes favoritos (y también de los no tan conocidos, con serie propia). Siguiendo la temática del presente número, hoy le toca la china al Estudio Gainax, tan conocido en la historia del manga y el anime mundial. No es que haya mucho que especificar sobre sus obras, pues en lo que a parodias se refiere, las más extendidas (y conocidas) son precisamente estas dos:

Fushigi No Umi No Nadia

Será la protagonista indiscutible de esta historia, pero la verdad es que no hay quien la aguante. Nadia es terca, caprichosa, se enfada con facilidad y encima hay que soportarle los ataques maníaco-depresivos que sufre tan a menudo (*NdL: Jo, si casi parece una chica de verdad... ¡¡no, cariño, yo no he dicho eso, de verdaOUCH!*). Una joya de chica, vamos. Y parece que mi opinión coincide con la de los que dibujaron tantas y tantas parodias, pues nos la muestran completamente distinta. Es humillada, sometida a múltiples vejaciones por los miembros de Nueva Atlantis, siendo conejilla de indias para probar instrumentos de sadomaso... como si tratasen de hacer vudú con su imagen por ser tan borde.

¿Y Jean? Pues tres cuartos de lo mismo. De ser un calzonazos incapaz de imponerse pasa a dominar completamente la situación. Es justo lo que le hacía falta, la verdad... Aunque algunas veces él sea el sorprendido, sobre todo cuando Nadia siente ciertos picores y le pide a Jean que alivie sus molestias **inmediatamente**. Y aquí están las imágenes para demostrar mis palabras... la verdad es que hablan por sí solas.

[illegible]

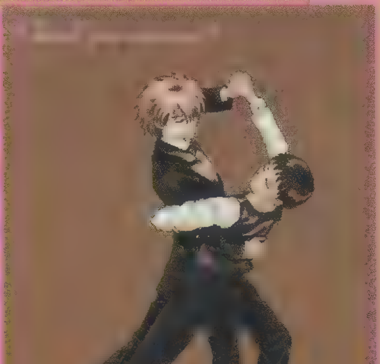
¿Cómo iba a faltarnos una colección tan amplia de material hentai de tan conocida serie? Pues precisamente es una de las series más parodiadas (aunque siempre por debajo de *Sailor Moon*, claro). Incluso un recopilatorio extenso se dejaría algún que otro doujinshi, ilustración o pin-up. Y es que con todos los personajes, enemigos, y una trama densa, no es de extrañar que afloren combinaciones extrañas y luego les dé por reflejarlas en imágenes (o texto... cualquier soporte es bueno para difundir sus trabajos). Gracias a toda esta labor investigativa, vamos a desgajar la trama secundaria de *Evangelion*; todo ese guión que Gainax quiso ocultar a las mentes calenturientas de los aficionados... demasiado tarde... ^_^.

Pero vamos a tratar los casos punto por punto:

¿Para que quiere Gendo Ikari tantos clones de Rei? La respuesta es más que obvia: son jovencitas, se parecen a su difunta esposa Yui (¡viva la ingeniería genética!) y están a su completo servicio. Ellas son quienes le satisfacen plenamente, y como tiene tantas, incluso le da por regalar una a cada miembro activo de NERV. El comandante Ikari no es tan mala persona, después de todo ^_^.

¿Para qué sirven las pruebas de sincronización? Vaya... ¿ahora se le llama así? Con la excusa de enfrentarse a los Ángeles, los children se pierden en sesiones de lo más variado, incluyendo sado-maso y hasta practicar medio kamasutra con... ¡los EVAs! La tecnología de NERV no dejará nunca de sorprenderme; la de usos que se le pueden dar a un Entry Plug.

¿Es Shinji un vegetal? Aquí desde luego que no. El chaval es más listo que el hambre y no pierde ocasión para pasarse por la piedra a la primera que le pille más a mano. Con Asuka, con Rei, con Misato, con Ritsuko, con Maya... mira tú por donde, ahora vamos a saber que el verda-



Hasta la conocida actriz porno aponesa, Aika Miura, decide parodiar Evangelion ¡Y que siga!

dero origen de sus traumas es no haber podido dar rienda a sus instintos hasta ahora.

¿A Asuka le va el sado? Y el masoquismo también. Esta pelirroja tiene una afición por las prendas de cuero, látigos, esposas, grilletes, cadenas y demás artilugios que echa para atrás. Pero bueno, ¿qué se podía esperar de una chica tan egocéntrica e impertinente como ella? Otro tanto se puede decir de la doctora Ritsuko Akagi, una auténtica ama (y muy cruel, por cierto)

¿Mentía Misato cuando le dijo a Ritsuko que no le interesaban los niños? Eso queda afirmado incluso en la serie, cuando le dice a Shinji "Esto es lo único que puedo hacer por ti". No se sabe si es por el efecto de la cerveza que corre por sus venas o porque siempre está necesitada de *amor amooorrr*, pero lo cierto es que en las parodias que he visto es de las primeras en aparecer, y no precisamente empinando el codo... H_H

¿Qué hubo en realidad entre Shinji y Kaworu? Estoooo... no me hagáis este tipo de preguntas, por favor... creo que eso correspondería a la sección Yaoi, ¿verdad jefe? (di que sí, que esto ya es demasiado incluso para mí -_-UU (*NdL: Tranquilo, que yo pongo esas fotos, y a ver si encuentro unas que vi de imagen real de japonesitas vestidas de Asuka y Rei enseñando a las que todavía no sepan cómo se tiene una chica que desnudar. Muy instructivo, sí señor*)).

La relación de doujinshis consultados y archivados tienen nombres muy sugerentes: *Paradise Lost, Motherless Children, Sadistic Angel, Model DX, First Children, y No Sense* son algunos de ellos, y muy conocidos en Internet (es relativamente fácil encontrarlos escaneados página por página).

Como curiosidad podríamos citar el recopilatorio E-Trilogy (Infinity, Sacrifice y Constellation Plus), traducido completamente al castellano y vendido a toneladas en las II Jornadas de Getafe. La verdad es que sale muy bien de precio pagar 700 pts. por 105 páginas, pero aunque se hayan molestado en traducirlo (que esa es otra, podrían inventarse la mitad de los bocadillos... ¿quién lo iba a revisar?), seguro que el verdadero autor japonés no ha visto ni un yen ¬_¬.

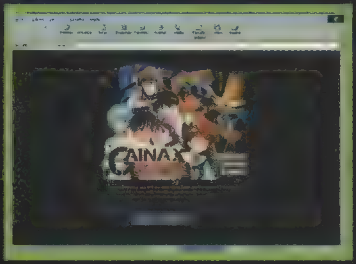
Bueno, tras este artículo, voy a ganarme una buena paliza a manos de ciertos colegas que conozco... desde luego, cómo se ponen por haberme metido con sus perfectos personajes, con una de sus piedras angulares del manga. Y vosotras no os riáis tanto, que cualquier mes planto aquí una parodia de *Marmalade Boy* y se arma el sarao (*NdL: ¿Pero qué dices, loco? ¡Que nos queman la redacción! Pues total no son nada las MBbabosas enfurecidas.. (Ya tengo lo que necesitábamos, Petrus, vamos preparando ese yaoi de MB)*)). ¡Hasta el próximo número! Y por cierto, ya puedes pasar la página... ¿Eooo? Sí, es a ti... Ah bueno, en ese caso tómate tu tiempo. ;-)

Petrus
petrus@svalero.es

INTERNET

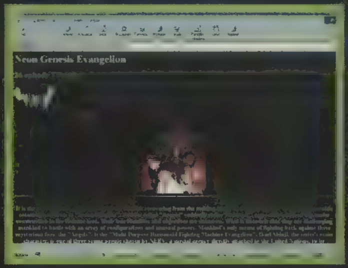
¡Hola ot@kus!...
A estas alturas no creo que haya mucha gente que aún no sepa qué es *Gainax*, y esta teoría se confirma en la ReD. Navegando tan sólo un ratito podemos descubrir infinidad de sites dedicadas a este magnífico estudio de animación y sobre todo a su obra cumbre y más popular: *Neon Genesis Evangelion*. Aquí pasamos a comentar algunas de las web sites que están a nuestra disposición en la red de redes con el tema de portada como tema principal.

Página oficial del estudio Gainax



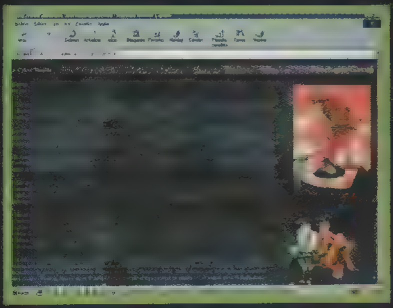
Como su propio nombre indica, esta es la página oficial del estudio *Gainax*. Tiene un aspecto muy profesional, utiliza lo último en tecnología (Shockwave, java etc.) y está bastante bien como lo que es: una página de presentación, pero desde luego no es ni mucho menos la mejor de todas en lo que al tema se refiere, supongo que eso se debe a que el objetivo de ésta tan sólo es informar de la existencia del estudio de animación y sus trabajos pero no de entretener y presentarnos todas las posibilidades que nos dan las páginas personales creadas por aficionados.
URL: www.gainax.co.jp

The Unofficial GAINAX web site



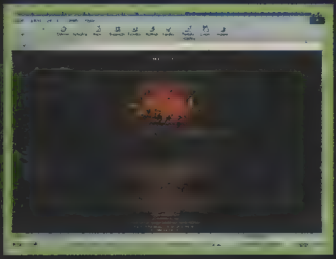
La página NO oficial del estudio, no tan atractiva gráficamente como la anterior pero sí igual de interesante. Básicamente la página es un índice de obras de *Gainax* (*Neon Genesis Evangelion*, *Gunbuster*, *Otaku no Video*, *The Wings of Honneamise*, *Nadia*), con una reseña y comentario de cada uno de ellos. Está en inglés.
URL: www.geocities.com/Tokyo/[illegible]/21[illegible]

Sanctuaire Gainax



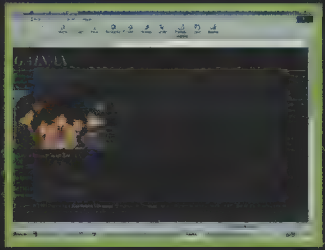
El santuario de Gainax es una site francesa en la que se trata por encima de todo a *Hideaki Anno*, *Fushigi no Umi no Nadia* y *Evangelion*. Diseño discreto, abundante texto y con la particularidad de estar en francés; de todos modos con un pequeño esfuerzo sin saber ni pizca se entiende bastante bien (y sino siempre quedará mirar los "dibujitos" jejeje).
URL: www.multimania.com/naoki/gainax.html

Neon Genesis Evangelion: R Illustrated Original Fiction



Una site que ofrece una visión distinta a lo que hemos podido ver hasta ahora sobre *Evangelion*. Una historia alternativa, un manga alternativo, personajes alternativos etc. Una página curiosa de visitar y que demuestra lo mucho que se lo curran algunos aficionados que con ganas pueden hacer aparecer cosas tan originales como ésta.
URL: www.eva-r.com

Anime no Ai: Gainax

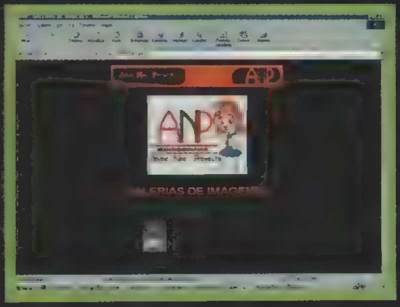


El Club "Anime no Ai", procedente de México tiene esparcidas por la ReD varias sites dedicadas a diferentes temas sobre el mundo del manga y el anime. Una de ellas, la dedicada al estudio *Gainax*, se puede decir que es una site con no muchas pretensiones en cuanto a diseño y presentación se refiere, pero con la suficiente información sobre el tema como para servir de punto de referencia para cualquier otaku curioso.
URL: http://www.geocities.com/Tokyo/Dojo/2889/gainax.htm

La página personal de Antonio Montero Balderas

Este miembro del Club anteriormente mencionado (Anime no Ai), ofrece en su página web personal distintos temas (ya sean relacionados o no con *Gainax*), de interés para cualquier otaku, o como mínimo para pasar un buen rato. Entre sus secciones encontramos una dedicada a su "personaje de anime favorito": *Asuka Langley Souryu*, algunas observaciones sobre *Mamoru Oshii*, *Hideaki Anno* y *Katsuhiro Otomo*, una FAQ sobre *Evangelion*, la biografía y comentarios sobre la seiyuu *Megumi Hayashibara* y algunos textos escritos por el autor de la página que no tienen desperdicio.
URL:
www.geocities.com/Tokyo/Shrine/[illegible]/FrameSet1.html

Anime Neo Proyecto

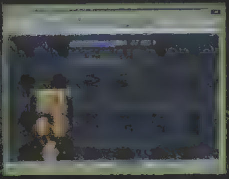


Site dedicada a *Evangelion*, galería de imágenes, episodios, personajes, comentarios, links y demás... interesante.
URL:
www.geocities.com/[illegible]/9053/imagen.htm

La cápsula del Eva

Una interesante página, con una interesante galería de interesantes imágenes sobre la interesante serie de anime *Evangelion*. Interesante, ¿no?.
URL: welcome.to/nerv_seele

La piscina de Eva

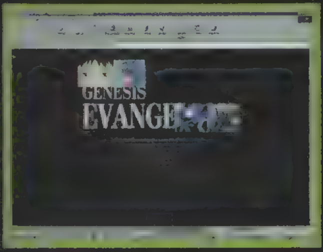


Sin duda alguna una de las mejores sites en español sobre *Evangelion*. Es genial, está repleta de información y ofrece una visión muy simpática de lo que es el mundo alrededor de este anime. Un diseño atractivo y secciones con fichas de personajes, la historia y demás.
URL: www.dreamers.com/eva-01/index.htm

Carrets Eva picture page

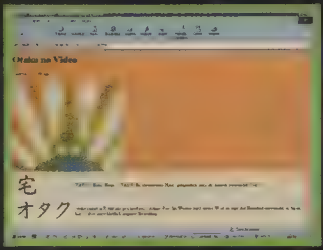
Esta es una página en la que podemos encontrar fondos de escritorio, una sección de fan art bastante amplia y en definitiva un poco de todo, todo el mundo puede ayudar a hacerla crecer ofreciéndola sus dibujos y demás. Está en inglés.
URL: www.geocities.com/Tokyo/Ginza/1798/index.htm

Evangelion hangar base



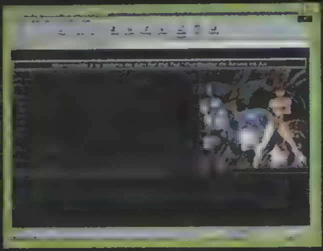
Site muy completa en información. Podremos encontrar desde los personajes hasta especificaciones técnicas sobre *Magi*, todo bien diseñado y con atractivos gráficos y animaciones que se disponen ante nuestros ojos. Muy mona la página, está en inglés, pero desde luego merece la pena visitarla.
URL: www.geocities.com/Tokyo/Temple/2264/index.htm

Otaku no video



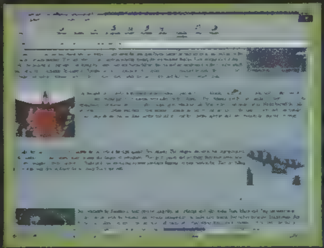
Esta es una site bastante completa sobre *Otaku no Video*, se puede decir que está todo lo que hay que saber (incluso un comentario sobre las palabras "*Otaku no Video*" con su escritura japonesa original), lo único grave a destacar es que está en alemán, pero para qué nos vamos a engañar, si los otakus de hoy en día chapurreamos japonés el alemán no nos resultará tan difícil de entender jejeje (y si no para eso están los diccionarios o los traductores).
URL: [illegible]

Aim for the Top! GunBuster



Gunbuster, otra de las creaciones de *Gainax*, se halla en esta site, interesante, completa, discreta pero informativa.
URL: www.geocities.com/Tokyo/Harbor/8767/gunbuster.htm

Fushigi no Umi no Nadia



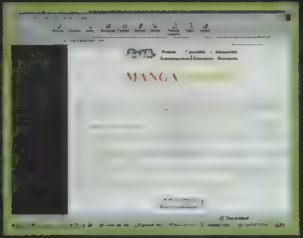
Todo lo que quieras saber sobre *Nadia* está aquí, quizás no esté muy adornada con gráficos y fondos chulos, pero de seguro que la información que contiene saciará al más exigente. Está en inglés y cuenta con estos apartados: Información Básica, Sinopsis de la historia, Extras, Las Referencias a *Julio Verne*, Fuentes de inspiración, Créditos y Lista de episodios. No te la pierdas.
URL: www.informatik.tu-muenchen.de/~borgward/series.html

Nadia: The Secret of Blue Water

Si la anterior site se ha dejado algo en el tintero, esta te ayudará a encontrar lo que buscas.
URL: utd500.utdallas.edu/~hairston/nadiahpbck.html

Manga Power!

Nuestro buen amigo Awe ha puesto al alcance de todos hace poco "Manga Power!" una página que seguro que contentará a más de un otaku. Dedicada por ahora a *Evangelion*, podemos encontrar todo lo referente a la serie y en castellano. Dividido en personajes, guía de episo-



dios, el manga, curiosidades, merchandising, galería de imágenes, la unidades Eva, los ángeles, las películas, la música, historia de *Nerv* y videos. Muy completa.
URL: www.teleline.es/personal/argilaga/

El Rincón de Lucas

El Rincón de Lucas es la site que un otaku nos ha hecho llegar por e-mail. Nos ofrece su visión propia del manga, con una introducción a ello, una galería de imágenes de *Akira*, un apartado dedicado a *Katsura* y varias secciones más. Gracias a Lucas Tomé por hacernos saber de su iniciativa.

ML Gainax

La Mailing List sobre *Gainax* en español por excelencia, en su web site oficial se puede encontrar amplia información para saber que hay que hacer para suscribirse, una FAQ y las normas a seguir en la mailing list.
URL: www.fortunecity.com/lavendar/casino/48/mlgainax.htm

#Evangelion

Tampoco os olvidéis pasar por el canal de IRC dedicado a Evangelion, aún no tienen una web site oficial, pero podréis pasar un buen rato en compañía de otros otakus con vuestras mismas aficiones.

Bueno, eso es todo por hoy, a ver si os animáis a escribirme comentando cualquier cosilla y ofreciéndome páginas personales hechas por vosotros. Muchos sois los que lo habéis intentado y que por problemas en el correo, en la línea o similares aún no han podido ser publicados, muchas direcciones las he perdido (problemas de la red), espero que todos aquellos que no hayan visto comentada aún aquí su web site (aunque yo se lo dijese) acepten mis disculpas y decidan volverme a enviar sus peticiones. Lo siento... si es que soy un caso ^_^

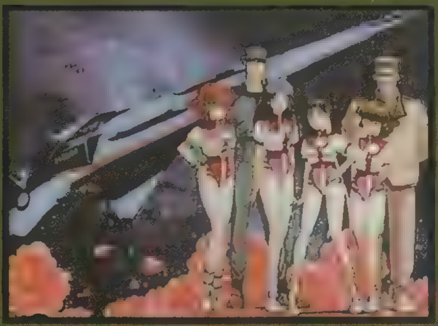
Javi Araguz XAC
xacdaisuki@hotmail.com

LABORATORIO CIENTÍFICO

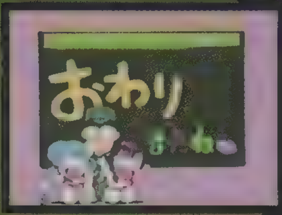
La teoría WÁRPICA

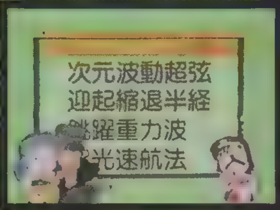
Estimadas lectoras, hoy en nuestro Laboratorio Científico vamos a tratar la teoría aplicada en la serie "*Gunbuster*" para poder explicar los viajes a velocidades superiores a la de la luz.

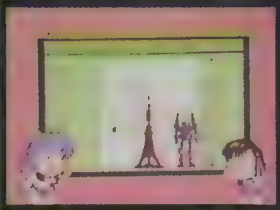
La Teoría Warpica es el resultado de mezclar leyes de la física real con algunas leyes de física ficticia. Concretamente mezclaremos la Teoría de la Relatividad General de Einstein y la Mecánica Cuántica con la teoría del Subespacio Warp enunciada a comienzos del siglo XXI por el profesor Tannhauser. A finales del siglo XX aún estaba vigente en la Tierra la Teoría de la Relatividad, pero sus decadentes preceptos tuvieron que dar paso a la revolucionaria teoría del Subespacio Warp. Einstein predijo que los objetos físicos no podrían alcanzar nunca la velocidad de la luz, pero el profesor Tannhauser demostró lo contrario. ¿Cómo conseguirlo? Pues abróchense los cinturones porque vamos despegar: Para poder viajar a velocidades superiores a la de la luz, en la serie *Gunbuster* recurren a entrar en el "*Subespacio Warp*". Según la antigua teoría de Einstein la velocidad de la luz es la velocidad límite y no se podía superar por nada, porque de hacerlo, las coordenadas del movimiento dejarían de ser reales para ser complejas (algo sin sentido físico). El truco consiste en pasar físicamente al plano complejo creando un subespacio de métrica imaginaria como es el Warp. Para la apertura de una ventana Warp se requiere la creación de dos micro-agujeros negros que tengan el mismo radio y que giren entre sí. Controlando el momento angular de ese giro se abrirá la ventana-Warp que nos permitirá ingresar en el subespacio Warpico. Dentro de ese subespacio no hay límites de velocidad y el tiempo transcurre de una manera diferente, mucho más lenta que fuera de él. Algo parecido a la dilatación del tiempo de la física relativista pero en modo generalizado. Dentro del subespacio Warp los radares y las comunicaciones no sirven. Recordemos que estamos en un espacio de métrica imaginaria y los radares necesitan mediciones de números reales. Podríamos hacer radares "warpicos", el problema es que al crear la ventana-Warp alcanzarían la temperatura del plasma y se disolverían. Poco económico. Si las coordenadas de la ventana de inicio son las correctas no hay peligro de perderse, apareceremos en la ventana de salida que puede estar a varios miles de años luz de distancia.



Os estaréis preguntando, con lo que gasto yo en gasolina para ir al pueblo en verano... ¿qué combustible usarán estos para un viaje interestelar? Pues es algo bastante sencillo. En el siglo XX se estimó cuál debería ser la masa total del universo promediando la densidad de la materia conocida, pero se obtuvo una diferencia en los cálculos. Se especuló con la posibilidad de que existiera una "materia oscura" que no se pudiera medir. Pues esa materia es nuestro combustible. Con ciertos isótopos de materia oscura podemos sometemos a velocidades cercanas a la de la luz o inmensos campos gravitatorios sin que su masa se altere. Esto va en contra de la Relatividad, pero como digo, dentro del espacio Warp reinan otras reglas. Así que por simple fusión de los isótopos de materia oscura se obtiene energía suficiente para dar varias vueltas a todo el universo conocido. Eficaz y lo que es mejor, muy barato.

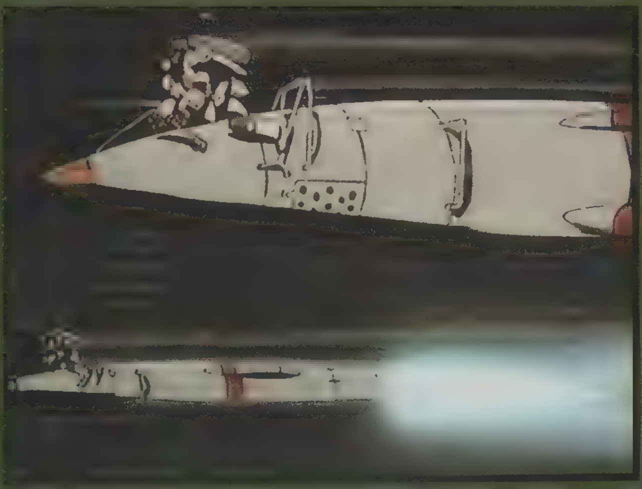






Ojo, todo lo dicho aquí no anula completamente la Teoría General de la Relatividad de Einstein. Sigue siendo perfectamente válida siempre que nos mantengamos en el espacio real (fuera del Warp). Esto puede verse en la primera misión de Noriko y Kazumi en *Gunbuster* cuando pretenden interceptar a un objeto volando al 99,8% de la velocidad de la luz. Para que exista un desfase de tiempo tal que 10 minutos de viaje se conviertan en 6 meses en la Tierra, la velocidad debe ser del 99.99999992% de la velocidad de la luz. Estos son resultados REALES basados en la transformación de Lorentz de la Física Relativista de Einstein. Queda con ello demostrado que la Ciencia Real y la Ciencia Ficción o en este caso la "meta-ciencia-warpica" pueden no estar reñidas. En la serie *Gunbuster* se han combinado para dar unos resultados excelentes. Con más estilo que muchos capítulos de *Star Trek* por poner un ejemplo. Por hoy nada más, en la próxima clase quizá veamos una sesión práctica de como reducir un planeta de 140300 Km de diámetro ecuatorial a un agujero negro capaz de engullir toda la materia de una galaxia como Andrómeda. Traed vuestras calculadoras.

Profesor Moteuchvsky



Cajón desastre

¿ES EVANGELION UNA VULGAR COPIA DE NADIA?

La supuestamente "serie superior, por encima de las mezquindades humanas" no está exenta de sexo, tal y como podemos comprobar en esta imagen.

A primera vista eso es muy bien lo que podría parecer. Pero tras un minucioso examen nos damos cuenta de que es que en realidad ES así. Olvidemos por un momento la temática principal y vamos a centrarnos en los personajes. Pronto nos encontramos que Gendo Ikari es el Capitán Nemo: reservado, distante, sin importarle los sacrificios que haya que realizar... Entonces está Misato Katsuragi, una vulgar copia barata (tan barata como ella misma, que no olvidemos que Misato no es más que una zorra barata) de Rebeca, esa divertida dama de moral distraída. Llegamos a la famosísima Asuka, versión insoportable de la adorable (aunque evidentemente infantil) María: está sólo para dar el follón, justificado su infantil comportamiento en que está en la edad del pavo y tod@s sabemos que a esas edades se suele ser bastante idiota. Ritsuko, mala copia de la entrañable y siempre seria Electra. Y ya llegamos al summun, y es que he oído por ahí decir que Pen-Pen era una mascota encantadora y graciosísima, ¡pero por Blas! ¡¡Si su única utilidad está en una bandeja de asado con una manzana en la boca!! King sí que es una mascota como Blas manda, ésa sí que tiene golpes de humor dignos de homenaje. Y ya no quiero hablar del desarrollo, ese continuo secretismo y sensación de que hay una historia oculta que no te quieren contar más que plagiado de *Nadia* que se gastan en *Pesangelion*, ¡¡pero si hasta copian secuencias enteras como la de Gendo-Rei con Ritsuko apuntando (la de Nemo siendo apuntado por Electra con Nadia escuchando)!!

Shinji Ikari, un chico de inteligente expresión y gran variabilidad facial.

Total, que resulta que la adoradísima *Evangelion* no es sino una sucia copia de *Nadia*, y claro, como todas las copias, de una notable peor calidad, por no mencionar lo muy inferiores que son todos sus personajes y lo muchísimo menos que te llaman y atraen.

Y dado que Nadia tampoco es que sea nada del otro jueves (pese a que tiene seguidores que darían la vida por ella), tenemos el evidente resultado de que *Evangelion* es una basura, vamos. He dicho.

Matsuyama
matsuyama@iname.com

P.D.: Por no mencionar que el Retán vale mil millones de veces más que cualquier basura de robotucho EVA de esos asquerosos y amorfos.

¿Es Evangelion un timo?

A nadie se le habrán pasado los recientes escándalos que han envuelto a Gainax, ¿y cuáles son estos escándalos? Sencillo, han detenido a Hideaki Anno por estafador. Concretamente por haber engañado a miles de tontit... de aficionad@s con su serie Evangelion. La idea era perfecta, el timo de la estampita de los 90. Se trataba de hacer una serie absurda e incoherente que no sólo contara mal la historia sino que además tuviera un final que no entendiera absolutamente nadie. Así:

a) Se aseguraba de que todo el mundo la comprara, pues como nadie la entendía pero de cara al público tod@s tenían que quedar como "por supuesto que la entiendo, lo que pasa es que vosotr@s no tenéis nivel para comprender algo tan profundo y elevado" pues no tenían más remedio que comprársela y verla una y otra vez hasta aprendérsela de memoria y así al menos al recordar cada maldito segundo de la serie que sí que pareciera que se la sabía.

b) Se podía permitir el lujo de sacar todos los "el final último y refinitivo de la serie indispensable para poder entenderla" que quisiera, siendo siempre meros timos que tampoco contaran nada y que l@s subnormalit... esto... l@s aficionad@s se seguirían comprando para seguir guardando las apariencias.

Un negocio redondo, sí señor, voy a ver si me aprendo la fórmula...

Profesor Matsuyama
matsuyama@iname.com

¿Mató Misato a Kaji?

Esta es una pregunta que numerosas veces he oído comentar a l@s aficionad@s a dicha serie, así que me dispongo a resolver el enigma.

Lo que realmente sucedió es que a Misato le dio un subidón hormonal, y como era una guarrilla barata y al fin y al cabo con el Kaji ya había fornicado unas cuantas veces, se arrodilló y se puso a chupársela salvajemente. Lo que pasa es que durante la mamada se le pasaron las ganas, y entonces su frío, calculador y cruel cerebro de mujer (porque en el fondo sois todas unas malas mujeres y lo sabéis) pensó en cómo no sólo dejarlo completamente a medias sino encima sacar provecho de la situación, y se acordó de lo que le había comentado su prima Mónica Legüinski en una carta, teniendo una idea reveladora.

Así, le dijo a Kaji que o le compraba un abrigo de visón o le decía a todos los canales de televisión que la había acosado sexualmente y la había obligado a chupar su pichurrilla, y el pobre Kaji, que tenía mujer y 14 hijos, no pudiendo soportar la presión psicológica que supondría esa vergüenza pública (¿vergüenza? ¿Por qué? Todo lo contrario, debería estar orgulloso, que todo el mundo supiera que dominó a una guarra y la obligó a que se la chupara, ¡menuda gozada!) ya que no tenía dinero ni para comprarle una mala imitación (ninguna mujer se da cuenta nunca), se suicidó.

Misato enfadada porque Kaji afirma que con semejante velocidad manual (adquirida a base de hacerle muchas pajas a muchos clientes) no será capaz de satisfacerlo.

Así que... ¿quién mató a Kaji?

Pues se podría decir que, indirectamente, la zorra de Misato, pero en realidad fueron todas las mujeres del mundo, que son todas unas guarras. Y la culpa es de los padres, que las visten como putas.

Misoginus Matsuyama
matsuyama@iname.com

OPINIÓN

¿Por qué todo (o casi) el manga español no funciona?

Seamos sinceros de una vez por todas: el manga español no funciona. Vale, vale, ya sé que hay mucha gente que le pone mucho interés y dedicación, pero este escrito no tiene como finalidad ser destructivo sino conseguir soluciones eficaces de una vez por todas. En general los dibujantes españoles tienen un buen dibujo y estilo pero -en cualquier cómic- sólo hace falta un dibujo de trazos claros para que pueda funcionar y no creo que sea una cruzada anti-española lo que fomente la poca difusión del producto en sí por lo que tiene que existir un fallo general (y de hecho yo apostaría por ello) de tipo argumental.

Sí, argumental... ¡¡¡los guiones leche!!! Porque tampoco es que sean muy elaborados muchos de ellos y los que sí podrían tener algo de futuro lo tienen todo en contra: pocas páginas (porque aunque el encarte sea gracioso no estoy seguro si beneficia o no al manga español), periodicidad caótica, distribución excesivamente limitada, Cels Piñol saboteando el mundillo (¿al final el cómic español se llamará Fanhunter?)...

Porque luego resulta que lo que funciona se resuelve en cuatro cosas (tres), hentai, parodias de series famosas y Fanhunter. A no ser que se llame manga español porque son parodias de series manga... ¿y yo sin enterarme? En una librería especializada encontrar algo diferente es una misión imposible (y ya en un quiosco una utopía) puesto que lo poco que han editado las editoriales ¡NO ES REPUESTO! Así es difícil apoyar al producto nacional si al cabo de un par de meses si lo he visto no me acuerdo o si son fancines que tienes que ingresar dinero en una cuenta para luego enviar una carta con tu pedido y el resguardo del banco (seguro que esto ha cortado a más de uno).

Pero una vez cumplida la dificultosa misión de conseguir el material empiezan los malos rollos a la hora de leer el material: guiones forzados es la estrella de esta categoria (la de los malos guiones la retiro del juego), pero incluso cuando una serie tiene futuro nos damos cuenta de otro terrible problema. Los otakus en general estamos acostumbrados a leer series que no llegan mensualmente de 48 paginas en adelante, ¿cómo se puede competir con series editadas durante años que nos pueden llegar enteras en 6 meses? No se puede, por lo que los aficionados podrán comprobar desde el primer número si la serie es de su agrado o no (eso sin mencionar la crítica que leyeron hace meses) cosa que en las primeras 24 páginas de un manga español (24 es una exageración, habría que mencionar las 3 ó 4 que pueden venir en un encarte) la serie puede engañar y tener mucho futuro, pero claro, para poder leer las siguientes 24 quién sabe si la serie habrá sido cancelada o tardarán 5 meses en salir.

Por este camino sólo veo una única solución: creo que mucha gente intenta guionizar mientras dibuja o con un margen de tiempo limitado, la idea sería organizar el argumento de la serie ENTERO antes de dibujar siquiera los bocetos, después comprobar con terceras personas si el argumento merece la pena para dejar por último el dibujo de la misma (ya se edite por distribuidora como por fancine) un número constante de paginas mensuales (24-32 está bien) publicadas (otra idea sería tener siempre uno o dos numeros adelantados por si hay imprevistos), o editar toda la serie de una vez aunque esto es poco factible editorialmente.

Así que en conclusión tenemos que apoyar mucho más al manga español pero eso no significa que no se deba exigir un mínimo de calidad, seriedad y material constante en sus obras (aunque me parece que yo personalmente voy a comprar todo lo que pille me mole o no ^_^), si no me veo a todos los autores haciendo parodias malas para ganarse la vida.

Belgarion de Riva
storm@correoweb.com

Nota de Lázaro: Evidentemente, Belgarion desconoce algunos de los secretos de la publicación autóctona, pero no he querido meterme en su artículo pues es eminentemente de opinión. De todas formas, este tema está abierto a que quien quiera, dibujantes incluid@s, pueda escribir y dar su versión-visión-opinión.

¿ERES UN FAN ACTIVO?

La reseña que, en el anterior número, hicimos del proyecto de edición por aficionados de *Maison Ikkoku*, me ha hecho plantearme una cuestión. Está claro que el arquetipo medio de aficionado al manga ha evolucionado en estos últimos años, pasando a gustar de un producto de mayor calidad en vez de conformarse con innumerables reediciones de una misma serie. Pero, ¿hay una implicación real del aficionado (u otaku, si lo preferís así) en su hobbie?

¿Hasta qué punto amas el manganime? ¿Estarías dispuesto a invertir parte de tu tiempo y dinero en aquello que te gusta? Si la respuesta es afirmativa, quizá este artículo te pueda interesar. Las quejas por el cierre prematuro de colecciones y por la no publicación de un gran número de mangas interesantes son el pan nuestro de cada día. En un gran número de casos se quedan en eso, pataleos. ¿Por qué no dar un paso adelante, coger el toro por los cuernos y tratar de llegar a una solución constructiva?

¿Alguna idea? Puedes empezar con la traducción de los scripts de las series que han sido cortadas o las que sabemos que nunca llegarán por aquí. En muchas tiendas especializadas están a la venta los tomos originales japoneses, pero... ya se sabe, el descifrar los dichosos kanjis exige bastantes años de estudio. Bueno, pues la solución no es tan complicada: acudir a las ediciones extranjeras occidentales. No es algo tan difícil como la gente cree. El uso de la narrativa visual, tan común en el manga, hace que su traducción desde un idioma ajeno sea labor bastante más sencilla que leerse una novela o hacer uno de esos comentarios de texto que tanto os agobian en clase. Si tu segundo idioma es el inglés, no tienes más que coger el catálogo Previews que se ofrece en algunas tiendas especializadas, y comenzar a realizar encargos (Viz y Dark Horse son las editoriales americanas que más atención prestan al manga). Obviamente, también se pueden adquirir los tomos por Internet.

Si no dominas la lengua de Shakespeare, puedes acudir a las ediciones francesas o italianas, que ofrecen una amplia oferta de títulos (qué envidia...)

Una vez concluida la traducción de los scripts, lo más sencillo es coger un espacio web gratuito y subirlos allí, aunque si te atreves, puedes publicarlos en un fanzine y distribuirlo por las tiendas o por correo. El caso es que lleguen al mayor número de aficionados posible. ¿Que quieres llegar más allá? ¿Por qué no autoeditas una serie? No es un trabajo fácil, y probablemente necesitarás juntarte con unos cuantos amigos para repartir el trabajo y financiar el proyecto (estamos hablando de cantidades de cinco cifras). Deberéis contar asimismo con material extra como un escáner, una impresora y un programa de tratamiento de imágenes o de maquetación. Preparaos a visitar establecimientos de fotocopias en busca del mejor precio. Quizá la calidad final no sea la más deseable, pero seguro que superará con creces a la de cierta editorial... Además, es bastante probable que no recuperéis todo el dinero invertido (la Ley no te permitirá obtener beneficios, puesto que entonces tendrías que hacer frente a derechos de autor) y que vuestro trabajo no sea valorado como se merece, pero ¿qué importa todo esto cuando sabes que, gracias a ti, algunos aficionados van a poder disfrutar de una gran serie? Al final, todos los sacrificios acaban mereciendo la pena cuando contemplas el fruto de tu esfuerzo.

Y existe otro beneficio importante. Si yo mismo comencé a traducir scripts, fue al ver a otros aficionados trabajar en este sentido. Asimismo, espero que mi esfuerzo anime a otra gente a hacer lo mismo, y que este hábito se vaya extendiendo por el fandom. ¿Imagináis lo que conllevaría el que tan sólo el diez por ciento de nosotros tomara esta iniciativa? Tener la oportunidad de continuar la lectura de obras como *Kimagure Orange Road*, *City Hunter*, *Ranma*, *Silent Möbius*, *Urutsei Yatsura*, *Crying Freeman*, *Tokyo Babilon*... y descubrir muchas de las maravillas publicadas en el país del sol naciente, y que por no tener una serie de requerimientos comerciales, no resultan atractivas para las editoriales españolas. Lo que no pasará de ser un bonito sueño si te quedas ahí sentado esperando a que todo esto te caiga del cielo (*NdL: Como hacen tant@s, especialmente l@s conocid@s tocapelotas*). ¿A qué esperas para moverte?

Raven
raul_ruiz@teleline.es

Direcciones internet de interés:
Relación de tiendas de comics españolas: http://www.ctv.es/USERS/josemapc/mlm/tiendas.htm
Página de Viz: http://www.viz.com/
Página de Dark Horse: http://www.dhorse.com/

Algunas páginas con scripts en castellano:
http://www.uco.es/~i42fesej (Anton)
http://users.animanga.com/kimagure/ (Shin KOR)
http://www.geocities.com/Tokyo/Field/9386/ (Card Capkor Sakura)
http://surf.to/ryoppei (Tokyo Babylon)http://gokuraku.acarpe.com/tami/ (Maison Ikkoku)
http://www.teleline.es/personal/raulruiz/ (Santuario)

¿PERO ES QUE EXISTÍA EL ANIME ANTES DE MANGA VÍDEO?

(CON CHIQUI NO PASABA ESTO...)

Yo siempre había creído que todo el mundo lo sabía, pero resulta que no, que según parece, las nuevas generaciones de otakus están convencidas que antes de Manga Vídeo todo era oscuridad y tinieblas infinitas -y no creen que Dragon Ball fue el primer manga de milagro... - Bueno, con lo de DB no se puede hacer nada, pero sí que se puede solucionar lo del anime.

A ver, situémonos, principios de los ochenta, explosión del vídeo, lo que llevó a la proliferación de videoclubs como si fueran setas y al nacimiento de miles de productoras y distribuidoras de vídeo. Entre ellas aparecieron algunas como Chiqui, Anubis, Kalender... (lo reconozco, no me acuerdo de más nombres) que cada una por su cuenta se decidieron a traer algunas series y películas de animación japonesas. Las razones nunca han quedado muy claras -que yo sepa nadie ha entrevistado a ninguno de sus directivos-, tal vez querían productos con los que competir contra Disney, Hanna Barbera y otras compañías americanas, quizá recordaban el éxito de Heidi, Mazinger, Marco y compañía y aprovecharon que les salían baratos para traer doscientos mil títulos distintos (incluso trajeron producciones coreanas, ya que estaban...). ¿Y qué fue lo que llegó aquí? Hubo de todo, como en botica: terror, ciencia-ficción, comedia, shôjo, deportes, aventuras... Con la calidad ocurría tres cuartos de lo mismo. Lo que más abundaban eran cosas normalitas, pero también llegaron obras maestras (Área 88, Macross, Baldios...) y birrias absolutas (no doy nombres por no causar conflictos).

Lo único negativo que tuvo la proliferación de esta época fue que como cada compañía era de su padre y de su madre estos títulos tenían una distribución bastante deficiente, ningún encargado de vídeo club podía asegurarte que fueran a llegar más de esos "dibujos". Pero todo acabó de repente unos años más tarde, probablemente a causa de la crisis de los videoclubs por la televisión, quizá las compañías se arruinaron (tal vez porque no había tanto público que demandase esos dibujos). Si me permitís que por una vez hable de la gente de mi generación en concreto (y de mí mismo en particular) os diré que fue una pena, no tanto el descubrir que no iba a haber más episodios de Blue Noah sino el dar por terminada una etapa de nuestra vida. A partir de entonces ya seríamos para el resto de nuestra existencia "demasiado mayores para ver dibujitos".

Muchos años después llegaría Manga Video; lo que trajo no nos pilló tan de sorpresa como a otros porque nos recordaba a lo que ya habíamos visto hace tanto tiempo atrás, pero sirvió para que supiéramos de una vez que ya por aquel entonces éramos otakus...

Jaime Ortega

No se me ocurre nada más que poner, así que aquí tenéis una lista que he intentado que sea lo más completa posible, con todos los animes que llegaron a España por entonces (la lista no está cerrada ni mucho menos, sino que se haya sujeta a todas las modificaciones posibles -que a ver si podéis hacer vosotros-)

-Alakazam el grande
-Anya, la princesa de las nieves
-Apolón (Dai Apolon -serie-)
-Área 88
-Blue Noah (serie)
-Candy Candy (serie)
-Capitán Harlock (serie y películas)
-Cazador de espíritus (Vampire Hunter D)
-Codename: Robotech (película hecha con los primeros episodios)
-Conan, el niño del futuro (Mirai Shônen Konan -serie-)
-Corre, Meros (Hashire, Meros)
-Cosmopolice Justy
-Dallos
-Drácula
-El gato con botas
-El huevo del ángel (recortado y con imágenes reales)
-El rey Arturo (serie)
-El sensualista (sic)
-Guerreros del viento (Nausicaä mutilada)
-Gulliver viaja al espacio (¿?)
-Hola Sandybell (serie)
-Hols, el príncipe del sol
-Kamui (serie)
-La batalla de los mundos (Uchû Senkan Yamato)
-La historia de Andrómeda
-Laserión (Video Senshi Laserion -serie-)
-Leda · Las extraordinarias aventuras de Yoko
-Los guerreros del espacio (Uchû Senshi Baldios)
-Lupin III · El oro de Babilonia (antes de Manga Vídeo)
-Macross (Macross · Ai Oboete Imasuka)
-Mazinger Z (serie)
-Mazinger X (¿? se estrenó, pero a saber qué era)
-Nayuta
-Once pares de botas juveniles
-Pandora: una trilogía erótica
-El pequeño Robocito
-Robotech The Movie (Mezcla del Macek de Ai Oboete Imasuka y Megazone 23)
-El ninja Sasuke (serie)
-Super agente 009 (Ciborg 009)
-Taro, el pequeño dragón
-Technopolice 21C
-Unico, el unicornio (basado en un manga de Osamu Tezuka)
-Watt's Poe

Las bicicletas son para el verano

Como todas las personas, vuestro servidor también ha estado de vacaciones este verano. Buscando climas más fríos y menos calores, caminaba distraído por Bilbao buscando un cibercafé para echarle una ojeada a mi correo electrónico (mmm... esto de la adicción al e-mail está empezando a ser grave) cuando casi arrollo a un chico que salía de un vídeo-club. Me estaba disculpando por mi torpeza cuando mis ojos repararon en la camiseta que llevaba, nada menos que de **Ruroni Kenshin**. Por supuesto, era una camiseta hecha a mano, escaneando, fotocopiando o todo a la vez alguna ilustración sacada diox sabe de dónde. Dudé sobre si preguntarle cómo la había conseguido o si era otaku o sólo la llevaba porque los colores eran muy chulos (esta tremenda duda me paralizó durante varios segundos), y en esa duda le perdí de vista. Y claro, tampoco es muy digno ponerme a perseguir a alguien por las calles de Bilbao (ni por las de Madrid) sólo porque lleve una camiseta que le identifique como otaku local o por lo menos, como un fan de las camisetas. Lo dejé correr.

Si echo un vistazo a mis cajones, allí donde se apilan las camisetas, me encuentro con un buen número de camisetas con ilustraciones de manganime. Debió ser hace seis o siete Salones del Cómic de Barna (*NdL: seis, son seis, que yo también recuerdo lo de la corbata del Maicas*) cuando me dio por ahí. Recuerdo con mucho asombro ver a *Alex Maicas*, nuestro querido, desaparecido en combate y nunca bien ponderado ex-faneditor de aquel primigenio **Mangazone**, con su corbata de **KOR**. Me dio una envidia terrible, la verdad. ¡Yo quería una! ¿Dónde la había conseguido? ¿Las fabricaban en varios colores? ¿Era de seda natural o salvaje? Dudas y más dudas. Pero no... no existía una tienda a la que acudir. Esa corbata era una obra artesana y única. Se había buscado la vida, hablando claro, para hacerse una prenda-homenaje de su serie favorita.

En cuanto volví a Madrid, copión que soy, intenté hacer lo mismo. Lo de la corbata era un poco difícil, pero una camiseta, al menos, sí que conseguiría. Dicho y hecho, agarré una ilustración del **Newtype** (la portada de un OVA de **Ranma**), me bajé a una tienda y en menos de una hora allí estaba yo, orgulloso luciendo una camiseta de **Ranma**... que no admiraba ni daba envidia a nadie (salvo a mi hermano) porque nadie sabía de qué iba el rollo. Un chasco. Si al menos hubiese sido del *Goku*, puede que quizás alguna madre malinformada e histérica me hubiese llamado pervertido, violento, asesino, foca monje o así, con lo cual hubiese podido disfrutar de ese delicioso sentimiento de incompresión y de ser odiado y perseguido por un mundo cruel que bla, bla, bla (ups... esto suena más bien a rollo muti). Desastre total. Si me hacía una camiseta así era para fardar... y hasta el próximo Salón no podría hacerlo (por extraño que les parezca a l@s chibi otakus, entonces no existían ni salones del manga, ni jornadas, ni encuentros, ni ciclos de proyecciones ni nada). Oh... la lucí en muchas de aquellas reuniones del sábado con los demás frikis, pero el público era escaso y la repercusión mínima. Yo lo que quería es que *Alfons Moliné* hablase de mi camiseta en un **Mangamanía**, por lo menos.

Llegó el siguiente Salón y allí que fui yo, todo ufano con mi camiseta, esperando que las chicas de **Continuará** se postrasen a mis pies nada más verla. Y cuando llegó, lo primero y al primero que veo es a nuestro querido y también desaparecido en combate *Rafa Gallardo*, luciendo el mamón una increíble camiseta de *Madoka*, que hacía babear a tod@s l@s presentes, incluido yo. Casi me como mi camiseta, con etiqueta incluida. Aquel Salón lo recuerdo como el del boom de las camisetas "hechas a mano". Todo el mundo parecía que se había hecho una . Y los pocos que no lo habían hecho, tomaban buena nota para próximas ocasiones. Aunque no lo supiésemos entonces, esa actitud llevaría, años después, a que la gente se disfrazase en los actuales y siempre memorables, (especialmente cuando alguna se disfraza de **Lamu** ;-)) concursos de disfraces o "Cos-plays".

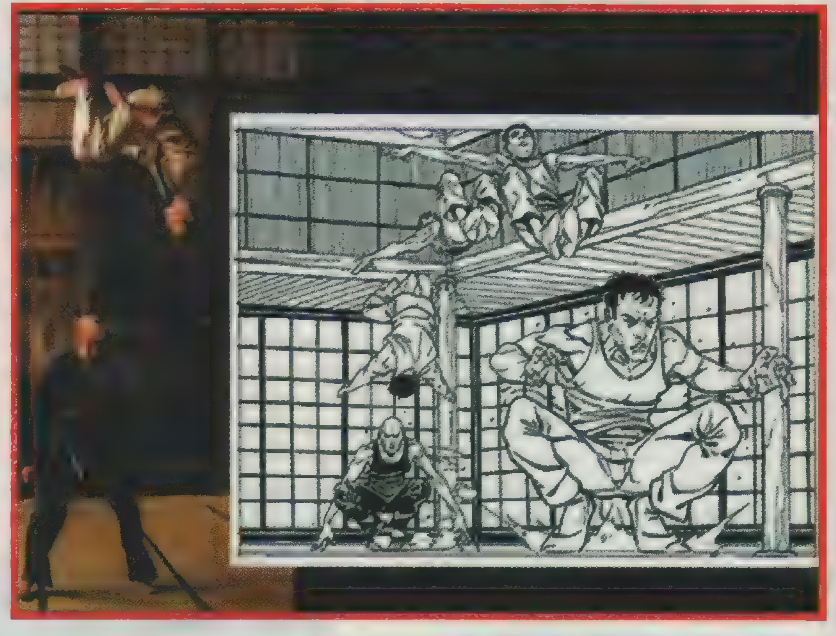
A lo largo de los años y los salones, disfraces y camisetas se han quedado en la memoria de l@s asistentes. No se concibe, por ejemplo, un Salón en que el que nuestro querido y siempre insultado director *Lázaro Muñoz* no lleve su querida camiseta de **Minami** (no de la revista que lees ahora, melón, sino del fanzine que es su augusto antecesor). O aquella vez en la que estrenamos las camisetas de aquel precioso intento que fue el **Minoki**. O cuando las camisetas de la **MLM**, en negro pirata, inundaron el stand de *Norma*. O lucir orgullos@s las camisetas de la Liga Anti-Katsura, las identificaciones del Club de Anti-Seiya, los pins de Morsa o la gorra de béisbol con la M del Mei-Sei bordada en la frente. Todas esos objetos, sudaderas, camisetas, pins o banderas, sirven para exhibirse e identificarse como lo que somos: otakus. Y si los hinchas futboleros pueden ir forrados de arriba a abajo con los colores de su equipo, ¿qué puede haber de malo en que nosotr@s luzcamos a nuestros personajes favoritos por la calle? Vamos, digo yo.

Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel "Kimagure" Ortega
curro1@maptel.es

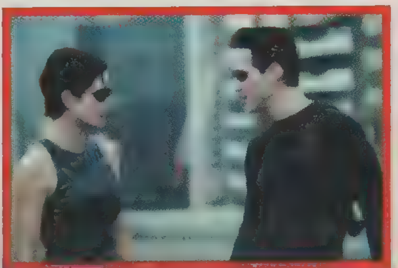
THE MATRIX

The Matrix, escrita y dirigida por **Larry** y **Andy Wachowski** (*Guys and dolls: Bound*) y protagonizada por **Keanu Reeves** (*El Abogado del Diablo, Speed, Johnny Mnemonic, El Pequeño Buda*), **Carrie-Anne Moss** y **Laurence Fishburne** (*Otelo, Horizonte Final, Apocalypse Now*), es la película de imagen real más cercana a esa cosa llamada "estilo manga" que he visto en mi vida. Tanto el argumento (la clásica idea del mesías salvador) como la realización no pasan inadvertidos a los ojos de un otaku. Reeves interpreta a *Thomas Anderson*, más conocido como *Neo*, un hacker decidido a encontrar "la respuesta" a una pregunta aún desconocida para él. Moss es *Trinity*, la mujer de armas tomar, también hacker, elegida para mostrarle a Neo el camino hacia lo que busca. Y por último, *Morfeo* es el misterioso líder de un grupo de rebeldes que tratan de romper el control del sistema establecido y el único que puede responder la pregunta de Neo: ¿Qué es Matrix? Por desgracia, no es posible explicar con palabras lo que es Matrix. Has de verlo por ti mismo. O eso dicen, porque la verdad sea dicha, la película no es tan paranoica y rallante como la pinta más de uno; o al menos no para un otaku que lleva mamando todo esto desde hace años. El argumento de The Matrix tiene claras y reconocidas referencias a *Ghost in the Shell* de **Shirow** y *Neuromante* de **Gibson**, ambas obras claves del cyberpunk, y seguro que no decepcionará a nadie, ya no por su originalidad sino por el modo en el que está llevado. Rodada en Australia con un presupuesto de sesenta y tres millones de dólares, la película goza de algunas de las mejores escenas de acción de la historia del género. Tanto la coreografía con cables made in Hong Kong como los efectos visuales son geniales. Sobre estos últimos. Destacar especialmente la técnica de decimatización del tiempo usada por primera vez en un videoclip de los Stones y que ahora alcanza su punto máximo de perfección.



Curiosamente, **John Gaeta**, director de efectos visuales de la película, dijo que "Los Wachowski vienen de la cultura del cómic y la animación japonesa, de modo que han tratado de recrear eso con actores reales en la pantalla. Y vaya que sí lo han logrado. Es más, el proceso de creación de esas escenas que menciono incluyó el uso de in-betweeners (aunque informáticos, no reales), encargados de dibujar los frames intermedios entre dos movimientos para darle suavidad a la transición. Vamos, el pan de cada día de la animación, japonesa o no.
Para terminar, la banda sonora es, a mi gusto, de lo mejorcito que he escuchado últimamente en este campo (*NdL: Estoy contigo en eso*), con temas de **Marilyn Manson** (*Rock is Dead*), **Ministry** (*Bad Blood*), **Rob Zombie** (*Dragula*). **Rammstein** (*Du Hast*) y, sobre todo, **Rage Against the Machine** (*Wake Up*). Muy bien puesta, sí señor.
El futuro nos deparará dos "secuelas" de The Matrix. Entre comillas porque existe la posibilidad de que una de las películas sea un precuela, que se desarrolle antes de los acontecimientos de The Matrix. Aparte de esto, los hermanos Wachowski (los que por cierto, tienen grandes similitudes con **Ethan** y **Joel Coen**) están -o estaban hace tiempo- escribiendo el guión de la adaptación al cine del comic *Plastic Man*.

Miguel Michán "EM3"
gainax-owner@onelist.com



Love & Pop

Basado en la novela más reciente de **Ryu Murakami**, *Love&Pop/ Topaz II*, esta película no es una realización de **Gainax** propiamente dicha, pero sí de **Hideaki Anno**, el causante de vuestros dolores de cabeza con *Evangelion*. Murakami es un reconocido autor crítico-literario en Japón y Estados Unidos con tendencias cinematográficas que le llevaron en 1988 a realizar el mismo el film *Tokyo Decadence/Topaz* que fue casi ignorada por la crítica de su país pese a las alabanzas del público y a la que sólo le hicieron justicia tras su estreno en el festival de cine de Toronto donde las colas para verla eran descomunales. Nacido en Sasebo (Nagasaki) y con 47 años de edad, sus principales novelas incluyen *Almost Transparent Blue* (1976), *Coin Locker Babies* (1980), *Sixty-Nine* (1985), *Five Miniutes After* (1994) y *Love&Pop/Topaz II* (1997). Se ve que Anno, gran admirador de Murakami, se sintió inspirado por su última novela, hasta tal punto de lograr lo imposible: adaptar al cine la novela de un autor conocido por no permitir que nadie adaptase sus novelas al cine. Él dice que fue la pasión que demostró por el proyecto, pero lo cierto es que no sabemos si fue su pelado, las llamadas a las 2 de la madrugada con sonidos guturales, o los animales muertos en el buzón los que verdaderamente consiguieron esto.

Dirigida por el propio Anno, fue estrenada el 10 de Enero del pasado año y tiene como tema principal el *Enjo Kosai*, es decir, la prostitución de adolescentes en Japón (seguro que un solterón otaku como él es todo un entendido en la materia ¬_¬U) más concretamente en el distrito de Shibuya. Gran parte del staff que previamente trabajo en Evangelion se da cita de nuevo en esta película. El guionista **Akio Satsugawa**, el productor ejecutivo **Toshimichi Ootsuki**, presidente de *King Records*.

Para encarnar a las cuatro protagonistas de esta historia (**Hiromi Yoshii**, **Chisa Noda**, **Chieko Takahashi** y **Nao Yokoi**) se entrevistaron a más de 600 chicas de las que finalmente salieron **Asumi Miwa**, **Kirari**, **Yukie Nakama**, e **Hirono Kudo** sobre las que podéis leer algo de información más abajo.

La banda sonora, fue también el debut como cantante de Asumi Miwa la cual interpreta un conocido -allí, claro- tema del 71 titulado *Ano Subarashii Ai o Mou Ichido* (Quiero aquel maravilloso amor una vez más).

PROTAGONISTAS

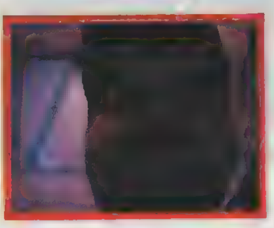
ASUMI MIWA (Hiromi Yoshii)
Nacida en la prefectura de Kanagawa el 12 de Marzo de 1982, tiene 17 años. Sus hobbies son la lectura, la música y el *Shodo* (escritura tradicional japonesa con pincel y tinta). Sus anteriores apariciones en TV fueron dos anuncios: el de *"Residential Town Organization Foundation/Enterprise"* y el de *"Tokai Pickles' Kyu-chan"*.

KIRARI (Chisa Noda)
Nacida en Tokyo el 23 de Octubre de 1980, tiene 18 años. Sus hobbies son la música y la danza. Fue la actriz invitada en el primer episodio de la serie *"Gift"* emitida en la Fuji-TV.

YUKIE NAKAMA (Chieko Takahashi)
Nacida en Okinawa, el 30 de Octubré de 1979, tiene 19 años. Sus hobbies son la música y el ir de compras mirando escaparates y eso. Se le da muy bien el *Ryukyu Buto* (danza tradicional de su lugar de origen) y el estilo *Miyashiro*. Es la que más experiencia tiene como actriz y a lo largo de su carrera ha aparecido en la película *"Tomoko"*, en múltiples series como *"The Shortest Letter to One's Mother in All Japan 2"* o *"A Photo Gallery the Color of Happiness"*, o incluso en un anuncio de *PlayStation*. También ha hecho sus pinitos en el mundo de la canción con el CD-single *"There's Got To Be a Love That Survives"*.

HIRONO KUDO (Nao Yokoi)
Nacida en la prefectura de Aichi el 17 de Septiembre de 1981, tiene 17 años. Sus hobbies son la música, principalmente la trompeta y el piano, y hacer punto (...). Ha tenido apariciones en la series de TV *"Junior-High Diary"* y *"Self-Deconstruction: The Junior-High Diary 35th-Anniversary Special"*.

Miguel Michán "EM3"
Gainax-owner@onelist.com



Neon Genesis Evangelion

NEON GENESIS EVANGELION para NINTENDO 64

El primer juego de Evangelion para una consola de **Nintendo** es también el primero de Gainax para la compañía del gordo italiano bigotudo (¿se nota que de pequeño tuve una *Master System*?). Desarrollado por **Bandai** y siendo una mezcla entre Arcade 3D y lucha, he de reconocer que me ha impresionado bastante. Yo que creía que la **N64** era un bodrio y va a resultar que tiene buenos juegos y todo. En este tendremos que acabar, fase tras fase, con la amenaza de los Ángeles y, como era de esperar, será a **Shinji** y su **EVA-01** a quienes controlaremos. Pese a esto, no os creáis que **Rei** y **Asuka** se han quedado fuera, nada más lejos de la realidad, podremos seleccionarlas para luchar, eso sí, contra los Ángeles previamente derrotados por Shinji. En todo caso, el desarrollo del juego no es nada monótono ya que pese a que la mayoría de fases se basan en el simple y puro combate, también las hay en las que haremos uso de nuestra puntería (*Operación Yashima* contra **Ramiel**) o coordinación (con la música contra **Israfel**). La ambientación del juego está muy conseguida, y tanto los EVAs como los Ángeles (y el JA) han sido perfectamente traspasados a las tres dimensiones. Cosa sorprendente en la N64 es que entre fase y fase encontramos secuencias que recrean los acontecimientos de la serie, con voces de los dobladores originales y todo. Por si esto fuera poco, durante el juego en sí, hay multitud de detalles que le aportan gran "realismo" como por ejemplo un indicador del ratio de sincronización (que varía en función de multitud de variables y que afecta al daño que hacemos); la posibilidad de utilizar el *Campo AT* para defendernos o anular el del oponente; la existencia del *Cable Umbilical* que en caso de ser cortado limitará nuestra operatibilidad a 5 minutos; o incluso, el que en los momentos en los que el EVA-01 entra en *Berserk* en la serie también lo hace aquí -incrementando extraordinariamente su efectividad. Un gran juego se mire por donde se mire. Habrá que esperar a la rumoreada versión Dreamcast para ver hasta donde son capaces de llegar.

NEON GENESIS EVANGELION
Gainax/Bandai

Precio: 8800 yenes
Jugadores: 1 ó 2
Género: Acción 3D
Calificación:
Gráficos: 9
Sonido: 8
Jugabilidad: 7

Miguel Michán "EM3"
gainax-owner@onelist.com

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Si sólo deseas algún número anterior marca la casilla debajo de la portada correspondiente.

Datos Personales:

Nombre. . . . . Apellidos . . . .
Dirección. . . . .
Código Postal . . . . Teléfono. . . . .
Población . . . .
Provincia. . . . . País. . . . .
Fecha de Nacimiento . . . . Edad . . . .

Ahórrate 2.000 ptas.
Suscríbete a Minami 2000 durante
12 números por sólo 7.540 ptas.

Deseo suscribirme a
Minami 2000
A partir del número ☐

Forma de Pago

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.
☐ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío en el primer número)
☐ Con Tarjeta de Crédito

N.I.F.
VISA
Master Card
AMEX
Fecha de Caducidad ..../......../..........
Firma:

Enviar por correo a: ARES Informática "Revista Minami", Avda/ Mare de Deu de Montserrat, 2
08970 Sant Joan Despi (BARCELONA) o por FAX al (93) 477 22 84
(También son válidas fotocopias de este documento)

Música

Gainax no ha sido una compañía especialmente prolífica en lo que se refiere a títulos, aunque hay bastante música relacionada.
En cierta ocasión creo que comenté que no había una relación clara entre la longitud de una serie y la cantidad de discos editados. Eso es cierto, pero una pequeña reflexión nos lleva a observar que la cantidad de discos editados está relacionada con el éxito comercial de la serie.
Cuanto más popular, más son los discos que salen al mercado. Como hemos visto en más de una ocasión, el que la música aparezca o no en la serie es bastante secundario. Pueden sacar mil variaciones sobre la banda sonora, hacer canciones inspiradas en las mismas, o sencillamente sacar temas que no aparecen ni de casualidad.
En el caso de Gainax, veremos que se cumple hasta cierto punto esta pauta.
Allá por el año 91 apareció un CD de Otaku no Video. Posiblemente haya alguno más, pero totalmente descatalogado. De hecho sólo he podido encontrar datos del correspondiente a la primera parte.

Futureland TYCY-5180 Otaku no Video Ost
20/09/91

Este "*Graffiti of Otaku Generation*" es aun relativamente fácil de encontrar, e incluye el famoso tema que se corea en los salones. Sí, ese que cantan docenas de personas de aspecto extraño al grito de "Tatakae Otaking!" (Yo NO los conozco... digan lo que digan (*NdL: Ni yo, y eso de que aparecemos en fotos cantando es falso*)).
A primera vista, podría pensarse que esto es una contradicción, pero pensad que esa obra en concreto tiene bastantes años, y a pesar de ser considerada aquí en occidente como "obra de culto", posiblemente no haya calado lo suficiente en Japón como para hacer reediciones. Digan lo que digan, en cuestión de reediciones manda el público de Japón.
Más suerte tuvo *Royal Space Force*. Aunque permitidme un inciso. Si pretendéis buscar música de esta película, a pesar de que el nombre en inglés aparece incluso en libros japoneses, tendréis más suerte si buscáis también por el nombre original "*Honneamise no Tsubasa*" (Las Alas de Honneamise), o incluso como "*Aile de Honneamise*"

MID-1501 Honneamise no Tsubasa Image Album
MDCZ-1168~1171 Complete Collection 1/12/91
MDCA-1222 Royal Space Force -The Ryuichi Sakamoto collection
MIDI MDCZ-1247 Honneamise no Tsubasa OST 21/09/93

El primero de los CDs contiene cuatro temas basados en la música de la película, apto para fanáticos o coleccionistas. El segundo es recomendable para los fanáticos de esta película. Contiene 4 discos, con casi dos horas de música. El tercero es como su nombre indica, una recopilación realizada por Ryuichi Sakamoto. Por último, el cuarto título es lo que muchos buscarán, la banda sonora de la película. En este caso, he puesto la última referencia, ya que parece que este disco cuenta con bastantes compradores, pues es la tercera edición del mismo.
En lo referente a *Gunbuster*, tenemos otra obra de culto. Los temas vocales corren a cargo de Tomo Sakurai, una popular cantante en Japón con una abultada discografía. En lo referente a esta serie, la búsqueda no ha producido demasiados resultados, a continuación os los detallo:

Referencia	Nombre	Fecha	Duración
Victor VDR-1601	"Top o Nerae! ""Victor Manga Golden Special"""	21/05/89	77:35:00
Victor VICL-16	Ultra Sound Collection (Kohei Tanaka's world)	21/03/90	74:36:00
Victor VICL-40107	Sound Collection of Gunbuster CD1		78:45:00
Victor VICL-40108	Sound Collection of Gunbuster CD2		78:34:00
Victor VICL-40109	Sound Collection of Gunbuster CD3		78:36:00

Como veis, hay dos discos relativamente normales, y una recopilación que incluye incluso los pequeños cortes para los intermedios, nada menos que 3 discos de 99 pistas cada uno.
Llegamos a las partes más interesantes y populares. En primer lugar veremos la discografía de *Fushigui no Umi no Nadia* (Nadia de los Mares Misteriosos), emitida aquí como "El Misterio de la piedra Azul". Afortunadamente su música no se corresponde en absoluto con el lamentable opening que pusieron es España, sino que tiene unos temas vocales desacostumbradamente buenos, con una excelente voz y unos arreglos de una calidad poco frecuente para una serie de televisión.
Como podréis suponer, no hace falta ser millonario y

Número de Referencia	Nombre	Fecha	Duración
Futureland TYCY-5136	The Secret of Blue Water Vol. 1	30/05/90	45:52:00
Futureland TYCY-5144	The Secret of Blue Water Vol. 2	27/09/90	55:09:00
Futureland TYCY-5151	The Secret of Blue Water Vol. 3	26/12/90	77:49:00
Futureland TYCY-5169	Music in Blue Water	12/07/91	72:12:00
Futureland TYCY-5172	Fushigi no umi no Nadia OST	26/07/91	51:59:00
Futureland TYCY-5181	Bye Bye Blue Water	30/10/91	71:16:00
Futureland TYCY-5188	Vocal Collection II	29/01/92	76:07:00
Futureland TYCY-5189/5	Karaoke Collection	29/01/92	
Futureland TYCY-5221	Mixed up NADIA	22/04/92	39:29:00
Futureland TYCY-5280	Complete Sound Collection CD-1	24/03/93	52:44:00
Futureland TYCY-5281	Complete Sound Collection CD-2	24/03/93	66:51:00
Futureland TYCY-5282	Complete Sound Collection CD-3	24/03/93	63:35:00
Futureland TYCY-5283	Complete Sound Collection CD-4	24/03/93	73:32:00
Futureland TYCY-5284	Complete Sound Collection CD-5	24/03/93	75:07:00
Futureland TYCY-5285	Complete Sound Collection CD-6	24/03/93	77:09:00
Futureland TYCY-5286	Complete Sound Collection CD-7	24/03/93	76:58:00
Futureland TYCY-5287	Complete Sound Collection CD-8	24/03/93	76:49:00
Futureland TYCY-5288	Complete Sound Collection CD-9	24/03/93	72:58:00
Futureland TYCY-5289	Complete Sound Collection CD-10	24/03/93	76:45:00
Futureland TYCY-5290	Complete Sound Collection CD-11	24/03/93	61:40:00
Futureland TYCY-5156	F. no umi no Nadia V. Collection	27/02/91	45:50:00
Futureland TYCY-5307	Bye Bye Blue Water 2		

comprarse esa enorme discografía de más de 20 títulos. De hecho los temas vocales aparecen recopilados en varios discos. Incluso algunos CDs recopilan música de otros. La razón, aparte del éxito de la serie, es que las ediciones se espacian en el tiempo. A menudo un disco se agota, y en lugar de reeditarlo creen más conveniente hacer nuevas recopilaciones a partir de los anteriores.

Merece una mención especial ese paquete de 11 CDs recopilando toda la música y temas vocales de la serie. Recopilaciones así sólo se hacen ante una gran demanda, y es una buena muestra de la popularidad que alcanzó en Japón esta serie.

Llegamos ya al "plato fuerte". *Evangelion* es sin duda una de las series más famosas editadas en España en estos últimos años. Nada menos que 30 títulos diferentes he localizado buceando por Internet. Y en este caso, parece ser que por un lado los señores de Gainax decidieron exprimir el filón a fondo. No es algo nuevo el hecho de que Gainax ha menospreciado en alguna ocasión a los fanáticos, capaces de comprar cualquier cosa relacionada con la serie (y creedme, he visto a la venta cosas realmente absurdas de *Evangelion*. Desde preservativos hasta figuras de vidrio con precios que rondaban el cuarto de millón de pesetas).

Realmente, para tener una recopilación decente de Evangelion, basta y sobra con los dos primeros CDs de la serie. El tercero incluye nada menos que 14 versiones de "Fly me to The Moon". Otros CDs incluyen cosas incluso más absurdas.

El CD Evangelion "Adition", incluye un episodio completo bastante disparatado, con los dobladores haciendo los efectos especiales. Gracioso si entiendes el japonés, o si al menos dispones de una traducción, en caso contrario es... digamos bastante tonto.

En el caso de las múltiples secuelas, desde *Death & Rebirth* hasta *The End of Evangelion*, abunda mucho la música clásica de varios autores. Incluso como podéis ver en la recopilación, hay una pequeña colección de música clásica de diferentes autores, que se venden con la excusa de que "Son de Evangelion". También abundan en otros discos las pistas de "drama", con los dobladores representando sus propios papeles en varias situaciones. Finalmente, para coleccionistas apareció recientemente una nueva recopilación, el "S2 Works", que incluye siete discos repletos de *Evangelion*. Sin duda sólo para los fanáticos de esta serie.

Desde luego, de Gainax podremos decir muchas cosas, pero una de ellas no será que no tienen buen ojo para los negocios.

Josema
orbatos@apdo.com

Referencia	Nombre	Fecha	Duración
King VIDL-10681	Cruel Angel´s Thesis		19:25
King KIDA-116	Cruel Angel's Thesis/Fly me to the moon		8:39
King KIKA-421	Eva S2 Works Disc-01		71:17:00
King KIKA-422	Eva S2 Works Disc-02		77:18:00
King KIKA-423	Eva S2 Works Disc-03		76:41:00
King KIKA-424	Eva S2 Works Disc-04		76:41:00
King KIKA-425	Eva S2 Works Disc-05		74:00:00
King KIKA-426	Eva S2 Works Disc-06		68:40:00
King SSX-10025	Eva S2 Works Bonus Disc		77:10:00
King KICA-390/1	Kôkyôgaku	22/12/97	
King KICA-370	The End of Evangelion theatre edit	26/09/97	
King KIDA-155	End of Evangelion Themes		
King KIDA-115	Evangelion Fly Me to the Moon		
King KIDA-146	Evangelion Death & Rebirth		
King KICA 390/1	Evangelion Symphonic Concert		
King KIDA-114	Evangelion TV Themes		
King KIDA 116	Evangelion TV Themes		
WPCV 7444	Iwanaga Tetsuya Complex Heart	25/01/99	
King KICA-382	Loren & mash vox of evangelion	03/12/97	
Star Child KICA-286	Neon Genesis Evangelion OST 1	06/12/95	58:33:00
Star Child KICA-290	Neon Genesis Evangelion OST 2	16/02/96	62:45:00
Star Child KICA-300	Neon Genesis Evangelion OST 3	22/05/96	72:38:00
Star Child KICA-334	Neon Genesis Evangelion Addition	21/12/96	69:29:00
Star Child KICA-360	Evangelion: Death	11/06/97	69:36:00
King KICA-342	Gekijyouban Shito Shinsei OST	16/04/97	
King KICC-231	Classis 1 Beethoven	22/10/97	
King KICC-232	Classic 2 Verdi	22/10/97	
King KICC-234	Classic 3 - Haendel	22/10/97	
King KICC-236	Classic 4 - Bach	22/10/97	
Kitty KICA-378	Refrain	06/11/97	64:23:00

Entrevista

David Alcalá

Hace mucho tiempo que sus ilustraciones llevan dando vueltas y vueltas por los diferentes correos de revistas y publicaciones españolas. Quizás sea por mala suerte, o por falta de un pequeño empujón, este autor todavía no ha visto profesionalizado su trabajo, algo que es una verdadera pena, dada la enorme originalidad y buen criterio de este autor. Por el momento, sigue como hasta ahora: colaborando en fanzines más o menos conocidos y ofreciendo sus trabajos en espera de lograr un hueco en este pequeño mercado que es el manga (hueco que de momento le ha ofrecido Manganami).

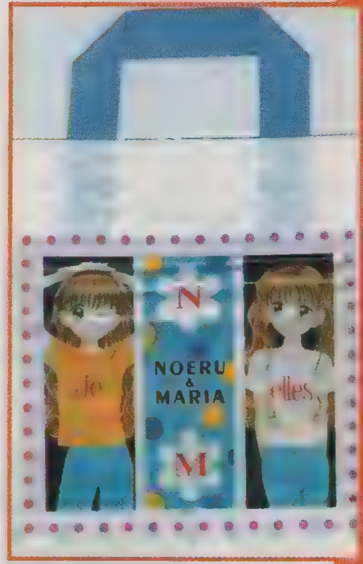
DAVID ALCALÁ CERRADA (DAC)
Fecha de nacimiento 15-04-79 en Argentona (Barcelona)
Trabajos anteriores: Colaboraciones en diversos fanzines; hay que destacar las aparecidas en los tres primeros números de SUPEIN, sus tiras para la revista Neko, una historia para el Zaragoza Mix Especial Dibujantes y también su Mazindac en el Manganami de Minami 2000.
Estado civil: Mas solo que Shinji Ikari

Minami2000: ¿Cómo conociste el Manga?
DAC: Ya de pequeño me gustaban "aquellos dibujos animados que tenían los ojos tan brillantes" y ese noséqué que no tenían los otros dibujos animados de entonces; se sacaban los mocos, meaban y sus historias eran mas creíbles (no más reales, sino creíbles) que el resto (ya fueran yankis, españoles, franchutes...).
Un tiempo más tarde, con las revistas de Ediciones B, descubrí el manga de Akira y así todo el cotarro hasta hoy.
Minami2000: ¿Cuándo tuvieron lugar tus primeros dibujos "Estilo manga"?
DAC: Ya de crío dibujaba todo lo que veía en la TV, pero durante la fiebre de las fotocopias de DBZ, un servidor se saco sus pesetillas mediante dibujillos de Goku y compañía.
Minami2000: ¿Qué dibujantes profesionales te han influido más en tu estilo?
DAC: Básicamente Toriyama (en su etapa de Dr. Slump), pero también me guío bastante por Noboru Rokuda (dibujante de Dash Kapei -Chicho Terremoto-) y Koji Inada (autor de Dragon Quest -Fly-)
Minami2000: ¿Cuáles son las series que más te han marcado desde que lees manga?
DAC: Principalmente los Animes que triunfaron en los años 80, aparte de otros mangas más o menos humorísticos como Dragon Quest, Dash Kapei, Yawara, Yaiba, Saint Seya, Touch... No obstante, las nuevas series que últimamente se ven, me están gustando.
Minami2000: ¿Lo tuyo es una afición o una aspiración a la profesionalidad?
DAC: Buena pregunta,... me gustaría que lo que hago fuera un trabajo, pero tal como están ahora las cosas por aquí, de momento ,me tengo que contentar con ser un mero "pringao" y tener esto de los "dibujillos" como una mera afición. Pero no será por falta de ganas.
Minami2000: ¿Que técnicas de dibujo usas?
DAC: He probado algunas veces a usar la plumilla, pero no me acabo de acostumbrar, dibujo básicamente con Pilots de 0.5, junto con Eddings para los sombreados más extensos. Siempre sobre Din A4.
En cuanto al color... Ahora estoy probando lo que son las acuarelas y el guache (de momento soy un desastre, pero espero mejorar con el tiempo)
Minami2000: ¿A qué te estás dedicando ahora? (en lo que se refiere a ilustrar).
DAC: Bueno, ahora estoy un poco parado probando cosas y técnicas, no obstante tengo proyectos como por ejemplo una página web con ilustraciones propias, y también quiero sacar un fanzine a la calle con la ayuda de unos amigos (Alex Torres, Ricardo Bravo, Dani Pérez, Aaron Castro, Óscar Hurtado y Daria Sole,... puf! Si no los pongo me matan!), que es un cómic llamado Saint Sauron, una parodia personal de Saint Seiya, cachondeándonos de la gente del mundo manga español (por ejemplo Matsuyama como Máscara de la Muerte se enfrentaría a DAC; el caballero chungo del Dragón...) que esperemos que salga algún siglo de estos...
También tengo en proyecto una parodia de Mazinguer Z que ofreceré a las revistas a ver si gustan publicarla (eh!! me oís!!??). (*NdL: Esta entrevista se realizó para el especial de Manga Español pero no ha podido salir hasta ahora, resultando que tanto su fanzine Saint Sauron como su parodia de Mazinger Z han visto ya la luz, el primero lo reseñaremos en breve en nuestra sección de fanzines y el segundo podéis verlo en el Manganami. Por cierto, DAC, ya que estamos pásame tu teléfono que tengo propuestas indecentes que hacerte; y ya que no hay foto, comentar que es tal cual se dibuja, yo cuando lo conocí flipé :P*).

Minami2000: Pues nada más... chas gracias!
DAC: ¡Nos vemos!

Mermelada por correo

Muchas veces nos es impensable que un autor, alguien a quien tenemos mitificado, pueda relacionarse con sus fans, de una forma tan sencilla y humilde como lo hace Wataru Yoshizumi. Pues bien, hoy voy a explicaros mi experiencia personal, el cómo alguien que para mí era un ídolo, se molestó en dedicarme unas líneas.
Yo fui uno de los que escribió a la dirección de Shueisha donde se podían enviar cartas a la conocida autora de *Marmalade Boy*, puede que de los primeros, pues antes de que la dirección saliera publicada, yo ya la tenía. No tenía la esperanza de recibir respuesta, sólo la ilusión de que mi autora preferida se molestase en leer las pocas líneas que le había dedicado. Puede que fuese esto, mi humildad a la hora de enfocar mi carta, lo que propició que hace unos pocos días me llegara una carta. Me sorprendí mucho, pues no esperaba ninguna carta de Japón, y cuál fue mi sorpresa al mirar el remitente y leer "Wataru Yoshizumi".



Dentro del sobre había unos regalitos y una postal de *Marmalade Boy*, firmada por la autora, y donde me explicaba cómo le había gustado mi carta, que hacía tiempo había estado en Barcelona, y que esperaba que siguiera disfrutando con sus obras tanto como había hecho hasta el momento.
Lo de los regalitos fue maravilloso, me enviaba un par de bolsitas con imágenes de su última obra, *Mint na Bokura*, una shitashiki, edición especial, del manga de *Marmalade Boy*, y un póster con 100 pegatinas de la serie, precioso también.
Pocas veces un autor japonés se ha molestado a escribirle unas líneas a un fan tan lejano, y eso me hace sentir aún más afortunado. Puede que nosotros los consideremos ídolos, o gente fuera de lo normal, pero son personas, como nosotros, con sus defectos y debilidades, pero que se han forjado un éxito bien merecido a base de esfuerzo y trabajo. Por eso os recomiendo que no perdáis a esperanza, si le habéis enviado vosotros también una carta, puede que os responda como hizo conmigo (yo le escribí en ingles, que de japo no tengo ni idea), y quién sabe, algun día podamos verla en persona si viene a algun salón. Yo, por si acaso, seguiré escribiéndole, a ver si se acuerda de mí, y vuelvo a recibir respuesta. Puede que sólo haya sido una casualidad, y mi carta saliera escogida por pura suerte, pero la esperanza es lo último que se pierde.

Marc Ortiz (Mak)

¡¡¡ LA PALESTRA !!!

Buenas, mis queridas amigas, este mes toca correo atípico ya que los encargados habituales, que son Matsuyama y Shinohara, no han podido trabajar (ya pagarán por ello, ya), así que aquí me tenéis tratando de llenar el vacío por ellos dejado.
Empezamos por el apartado de la palestra, en el que nada más empezar nos encontramos a Jaime Ortega haciendo unos comentarios sobre su artículo de Gundam del número de mechas que paso a reproducir:

"Por mucho que me pese, en los artículos dedicados a Gundam se produjeron algunos errores, algunos achacables a la informática, otros no, a saber:
-<u>Errores informáticos</u>: la serie "V-GUNDAM" se convirtió en ' "GUNDAM ' (por si vuelve a ocurrir, me refiero a una "A" invertida, una "V" tachada, V vamos) Recordad: GUNDAM, "". Además, uno de los directores del OAV " Dai 08 MS..", no se llamaba">>suke" sino Umanosuke Iida
-<u>Errores de estilo</u>: el diseñador original de personajes de no se llama Jirô Yasuda, sino Akira Yasuda.
Además del fallo con el nombre de su director, nos olvidamos de poner la traducción del OAV "Kidô Senshi GUNDAM. Dai 08 MS Shôtai" que sería "Guerrero móvil GUNDAM. Octavo escuadrón de MS"
Y es cierto, cuando hablé del número de animes que cabrían en veinte años confundí episodios con series: así pues, no serían "10400 animes" en 20 años sino "10400 episodios", y poniendo que una serie dure por norma unos 40 episodios (sí, ya sé que hay muchas series que lo sobrepasan, pero también hay otras que no llegan) darían en realidad unos 260 animes en veinte años (que aun así no está nada mal)."
Aclarados estos puntos de dicho artículo, vamos con el dedicado a Rumiko Takahashi, donde Ozaki olvidó, en su artículo del Mundo de Rumiko, comentar que la animación de **Mermaid Scar** está disponible en España de la mano de Selecta Visión, aquí tenéis la carátula."

Por supuesto, un error horrible que yo mismo cometí, y es que en la editorial del especial Hentai dije que hasta ahora nadie había hecho eso. ¡ERROR! Nosotros mismos lo hicimos en nuestro número 3, pues todo el mundo sabe que un especial Katsura es un especial hentai, y muchas otras revistas han dedicado muchas páginas a ese autor hentai, así que...

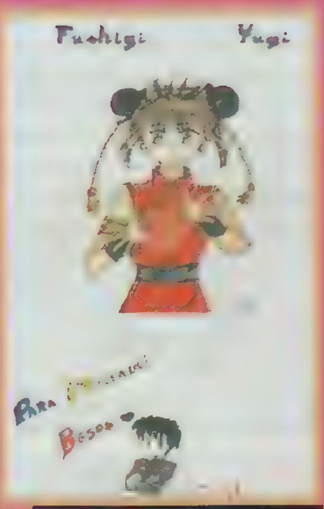
Siguiendo con el especial Hentai, por problemas de última hora no salió el artículo comentando anteriores iniciativas, como pudo ser el Japan Anime Fanzine Serie Roja de Sergio Herrera, íntegramente dedicado a este noble género.

Laura Pérez
(Zaragoza)

Ahora toca reproducir parte de la carta que nos ha hecho llegar Mayte Barrios desde Móstoles (Madrid), ya que consideramos que debería ser leída por cuanta más gente mejor, pues es simplemente impagable. Da gusto leer cosas así y saber que este tipo de personas existen (y encima dice que le gustaría colaborar con Minami, ¿a qué estás esperando?). Ahí va:

"Yo soy del tipo de lectoras que sólo compra una revista manga, y cuando me encuentro con un artículo que no me gusta, simplemente no lo leo.
En la publicación que se hizo con Marmalade Boy como tema principal, hubo un artículo que criticaba bastante a ésta. A mí, sinceramente, no me sorprendió, puesto que no a todo el mundo debe gustarle lo mismo. Y casi agradezco que esté ahí porque me recuerda la cruda realidad de la sociedad y porque tal vez sea esa realidad la que me interese realmente."

Finalmente, reproducir esta carta, ya que ha sido la única que ha llegado quejándose por el especial Hentai y al fin y al cabo en un aparte incluye su nombre real, además es una buena iniciativa para crear un foro de discusión otaku a través de la revista:



Clara y Marta
Arévalo
(Barcelona)

"A la redacción de Minami2000:
Como aficionado al manga y como autor de cómic, sobretodo como autor de cómic, es mi deber manifestar mi más profunda indignación ante la iniciativa de editar un especial dedicado al hentai, más concretamente a las parodias de este género.
Porque respeto, eso sí, al "lector" de ese tipo de material, aunque no hay etiqueta más equivocada para definir a dicho material que la de "9º arte". Lo que me resulta una injuria es esa apología a los autores de parodias y sus denigrantes obras, carentes de todo sentido del respeto hacia la propiedad artística/intelectual y derechos de autor. Esto posiblemente sea difícil de asimilar para sujetos que no hayan sido llamados por el camino de la creación artística, espero que no sea así aunque la experiencia ya me hace dudar.
Pero no todo son críticas en mi ánimo, también debo expresar un extraño agradecimiento por mostrar, dada la propagación de este repudiable "género", el enorme trabajo que queda por hacer para denunciar y condenar toda actividad que atente contra los ya citados, y desafortunadamente hoy casi utópi

Lucía [redacted]
([redacted])

cos, derechos de autor.
No me extenderé más, ruego que otros lectores remitan aquí su opinión sobre el tema.
Fdo: Iudex."

Tras esto, y en vista de que del número Hentai no nos habéis mandado ninguna otra queja (bueno, sí, pero eran quejas de las caras que ponían las libreras o kioskeras cuando os lo vendían) y del de Rumiko todavía no ha dado tiempo a que nos lleguen cartas, pasemos al correo normal (que también va a ser poco habitual).

Gemma y Meritxell
(Gerona)

Se quejan de que compraron el especial Hentai sin fijarse en que era un especial hentai (¿?). Bueno, tranquilas que siempre se lo podréis pasar a algún amigo que sin duda os estará eternamente agradecido. Después pasan a hacer una serie de preguntas que espero poder responder. A ver, sobre Marmalade Boy en vídeo, de momento sólo se puede encontrar la película (con una aparición estelar en el doblaje ^_^), eso de que también iba a salir la serie fue un rumor. Y sobre reposiciones... algo se ha dejado caer sobre que o bien MB o bien Slayers podría volver a verse estas navidades, pero no hay nada seguro. El manga de Ruroni Kenshin Glénat lo ha anunciado para el Salón del Manga de Barcelona o para no mucho más tarde. Sobre si las emisoras pondrán más anime... nadie lo sabe, en cualquier momento puede cambiar la politica, o la directora... En cualquier caso, parece que siempre tendremos un último reducto en los canales por cable. Sobre que algún día las autoras españolas tengan tantas oportunidades como las japos... bueno, por poder ser... También quieren cartearse con otras otakus, así que, y puesto que este mes no va a aparecer la sección correspondiente, allá van sus datos:
Gemma y Meritxell Pla Puyuelo
C/ Puigneulos 14, 4° 3ª
17005 Gerona
Les gustan Marmalade Boy, Ruroni Kenshin, Ranma ½, Sailor Moon, Dragon Ball y Slayers. Y si alguien quiere intentar la aventura de un club de manga se apuntan a la movida.

David Churah
Almería

Critica que el número 5 llevara en la portada "Robots" y no "Mechas". Bien, la razón es que la palabra "robot" es más universal, que al fin y al cabo las otakus no son tantas como nos gustaría creer. Sobre un articulillo más introductorio, ya nos hubiera gustado, pero no siempre es fácil conseguir la información o a alguien que entienda del tema. El artículo que hizo gonzo, de todas formas, me pareció bastante acertado y que se aproxima bastante a esa idea (y sí, te aseguro que ha visto Blade Runner, y probablemente también se haya leído el libro, igual que yo).

Musa Nicolás Iglesias
Salceda de Caselas
(Pontevedra)

Se queja de que ponemos muchas tías en bolas pero pocos tíos. Tranquila, Musa, que tras un tiempo descuidándola por causas de fuerza mayor la sección yaoi volverá con más fuerza que nunca. En el número que viene podrás comprobarlo (a menos que ocurra algún desastre natural, claro).

Sabrina
Badalona (Barcelona)

Nos manda un dibujo genial que será portada del Manganami y nos pide que primero felicitemos a Vanessa Durán y que luego le enviemos un toque a un par de dibujantas españolas. No hará falta, te lo reproducimos aquí: "Menos humos y más modestia". Y es que, y de nuevo citando tus palabras, Sabrina, "hay gente que ya se cree Katsura". Más de las que tú crees, Sabrina, más de las que tú crees...

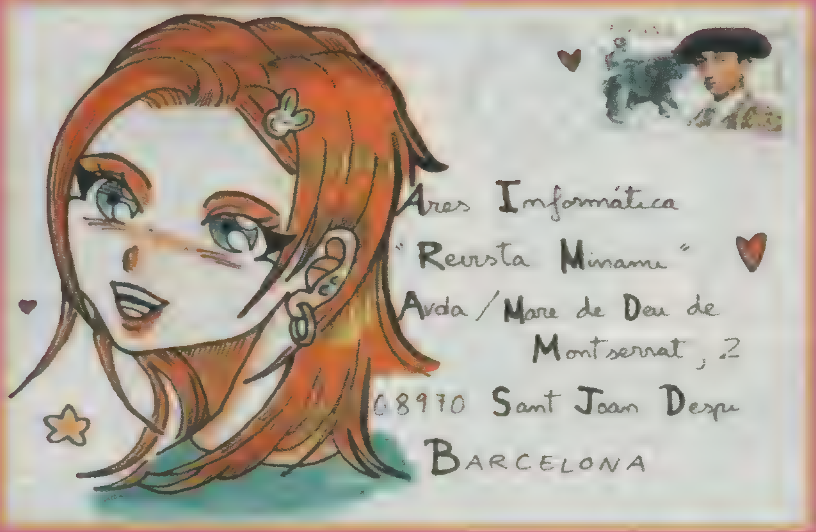
Francisco Molinero
Toledo

Quiere saber si es que hemos eliminado la sección de reseña de fanzines. No, Francisco, es sólo que por diversos motivos no ha ido saliendo, pero tranquilo que en breve podrás leerla de nuevo.

Y ya está, siento la brevedad pero es que las cartas las tiene Shinohara. El mes que viene volverán él y Matsuyama a seguir cumpliendo con su no demasiado ardua tarea .Aunque no puedo despedirme sin agradecer a Blood y a DJ Matei la cinta y CD que respectivamente nos han enviado, muchas gracias, son geniales (así de paso aprovecho para dejar caer que cualquier regalito sería bienvenido ^_^U).

Lázaro Muñoz

Manuel Jesús Pérez
(San Fernando, Cádiz)



Instrucciones del CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

COMO EJECUTAR MINAMI 2000

El programa de Minami 2000 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

COMO USAR MINAMI 2000

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva.
Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami 2000 son las siguientes:

Música

Canciones y sonidos de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos videos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios

En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los videos y músicas de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:

El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:

Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios)

PARA PODER REPRODUCIR LOS ARCHIVOS DE VIDEO Y SONIDO SE RECOMIENDA EJECUTAR LOS SIGUIENTES PROGRAMAS DE LA SECCION VARIOS:

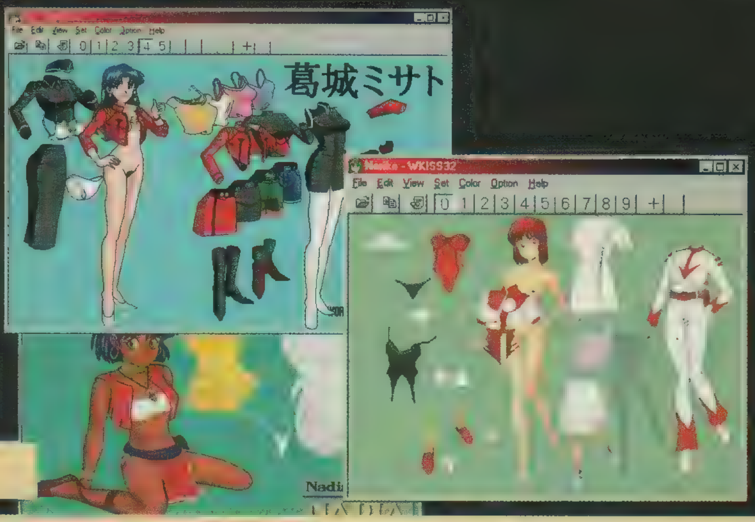
Windows Media Player
Intel Indeo 5
QuickTime for Windows
WinAmp

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a: minami2000@milenium.com

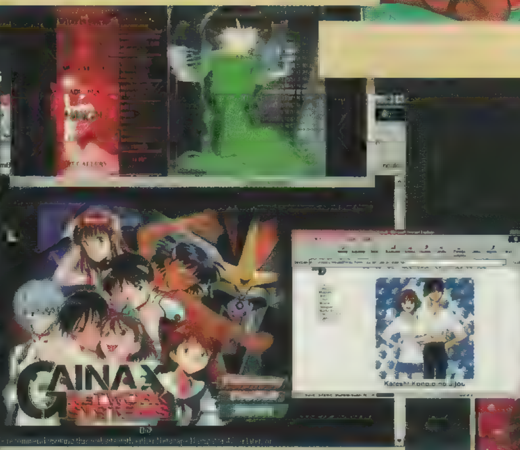
Pioneer
La marca del anime.
Tienes mucho que ver...
LA LEYENDA DE LOS CRISTALES BASADA EN
FINAL FANTASY
La saga de animación basada en el videojuego más espectacular de los últimos años. ¡Vive sus aventuras!
A la venta a partir del 6 de Octubre
Regreso a EL-HAZARD
PART 1
Cuando parecía que todo estaba en calma, un nuevo peligro amenaza el mundo de EL-HAZARD...
A la venta a partir del 27 de Octubre
Y próximamente...
El Dr. Slump, la obra más divertida de Akira Toriyama, por fin en video.

Minami 2000

Contenido del CD



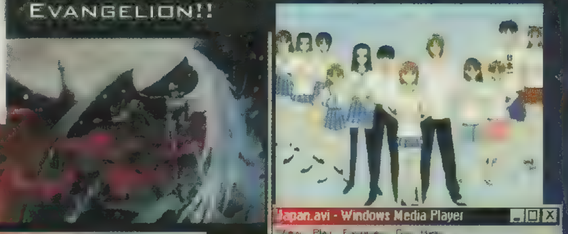
Internet



Era previsible que uno de los mejores estudios de animación tuviera una notable presencia en la red, así que te hemos seleccionado las mejores páginas que sobre Gainax hemos encontrado para que navegues off-line (sin conexión a internet ni gasto de dinero).

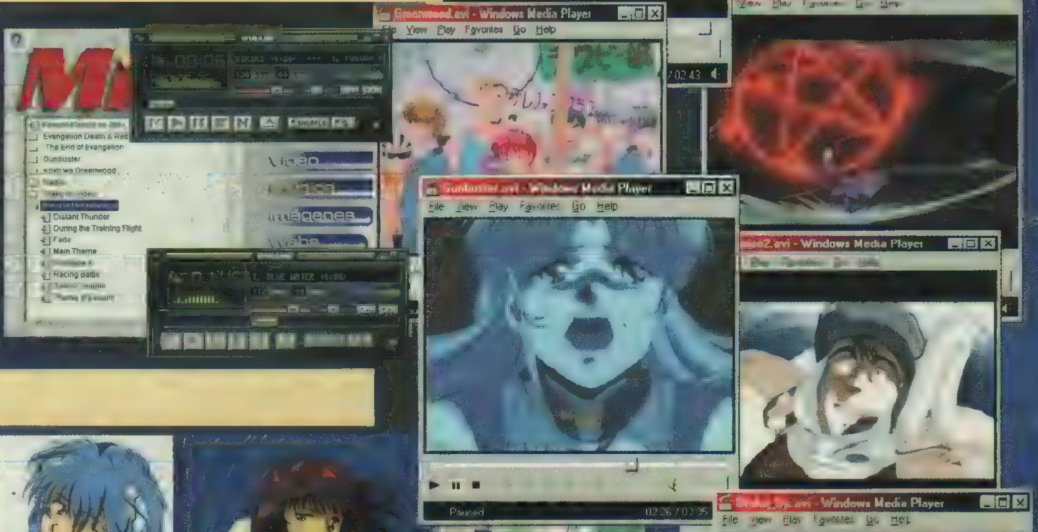
Varios

Como cada mes, hemos incluido una serie de juegos, programas y complementos para que disfrutes como nadie con tu ordenador. ¡¡No te pierdas las muñecas Wkiss ni el tema de escritorio de Evangelion!!



Música

Pese a no tener un gran volumen de trabajos, la música de los animes de Gainax es muy extensa y variada. Por eso te incluimos una variada recopilación de temas vocales y de BSO, para que no te falte ni uno solo de tus temas favoritos.



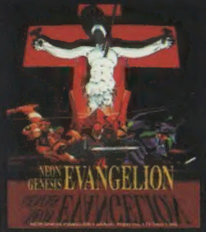
Imágenes

Disfruta ahora y siempre de una maravillosa recopilación de imágenes e ilustraciones de las series de Gainax. Te incluimos imágenes de Evangelion, Nadia, Otaku no video, Gunbuster, Greenwood, Royal Space Force, Karekano... Para que puedas deleitarte una y otra vez con la enorme calidad de esta selección.

Vídeos

Y para terminar, una variadísima selección de increíbles vídeos, entre los que podrás encontrar escenas de Evangelion, Royal Space Force, Gunbuster, Greenwood, Karekano... ¡¡Especial atención al vídeo musical de X de Clamp y al famosísimo

Shinji Ikari llega a Tokyo-3 a fin de volver a encontrarse con su padre, director de una misteriosa agencia estatal denominada NERV, y que tiene como fin enfrentarse a la invasión de unos poderosos seres llamados "ángeles", con la ayuda de unos gigantescos robots denominados "Evangelions".



Estos robots sólo pueden ser pilotados por unos ocupantes muy especiales, Rei, Asuka y el propio Shinji son los "niños" seleccionados desde la infancia para ese fin. Pero los fines de NERV no son nada claros... el segundo impacto, que provocó una ola masiva de destrucción, tuvo como testigos a sus futuros gestores... y además, Shinji no es un modelo de estabilidad emocional, lo que provoca una serie de sorprendentes conflictos psicológicos que interferirán en su desarrollo como piloto.

Producida por el excelente equipo creativo de Gainax, consta de 26 episodios para la TV y una serie de finales en forma de películas. Estos 26 capítulos han sido emitidos por el Canal Buzz de Vía Digital.

CONTENIDO

EVANGELION

Minami 2000

VHS

THE END OF EVANGELION

Nadia es una acróbata circense adolescente sin familia que siempre viaja acompañada de su fiel león King y su mejor amigo, el joven inventor de nombre Jean. Tras su primer encuentro durante la Feria Mundial de París de 1889, comienza muy pronto sus aventuras, sobre todo basadas en los esfuerzos del malvado Gargoyle de robar a Nadia la joya que lleva al cuello, una piedra azul que podría servir para crear un arma definitiva, o bien para ayudar a Nadia a encontrar sus orígenes, relacionados con la legendaria Atlantis.

Nadia y Jean encontrarán el apoyo del propio Capitán Nemo a bordo de su submarino Nautilus para encontrar las respuestas que andan buscando. En "Fushigi no Umi no Nadia" encontramos ciertas connotaciones que nos remiten a las obras de Julio Verne.

Producida por Gainax en 1990, consta de 39 episodios y una película, todos ellos emitidos por Tele-5 en sus recordadas sesiones matinales de anime como "El misterio de la piedra azul".

CONTENIDO

NADIA

Minami 2000

VHS

FUSHIGI NO UMI NO NADIA

Minami
2000